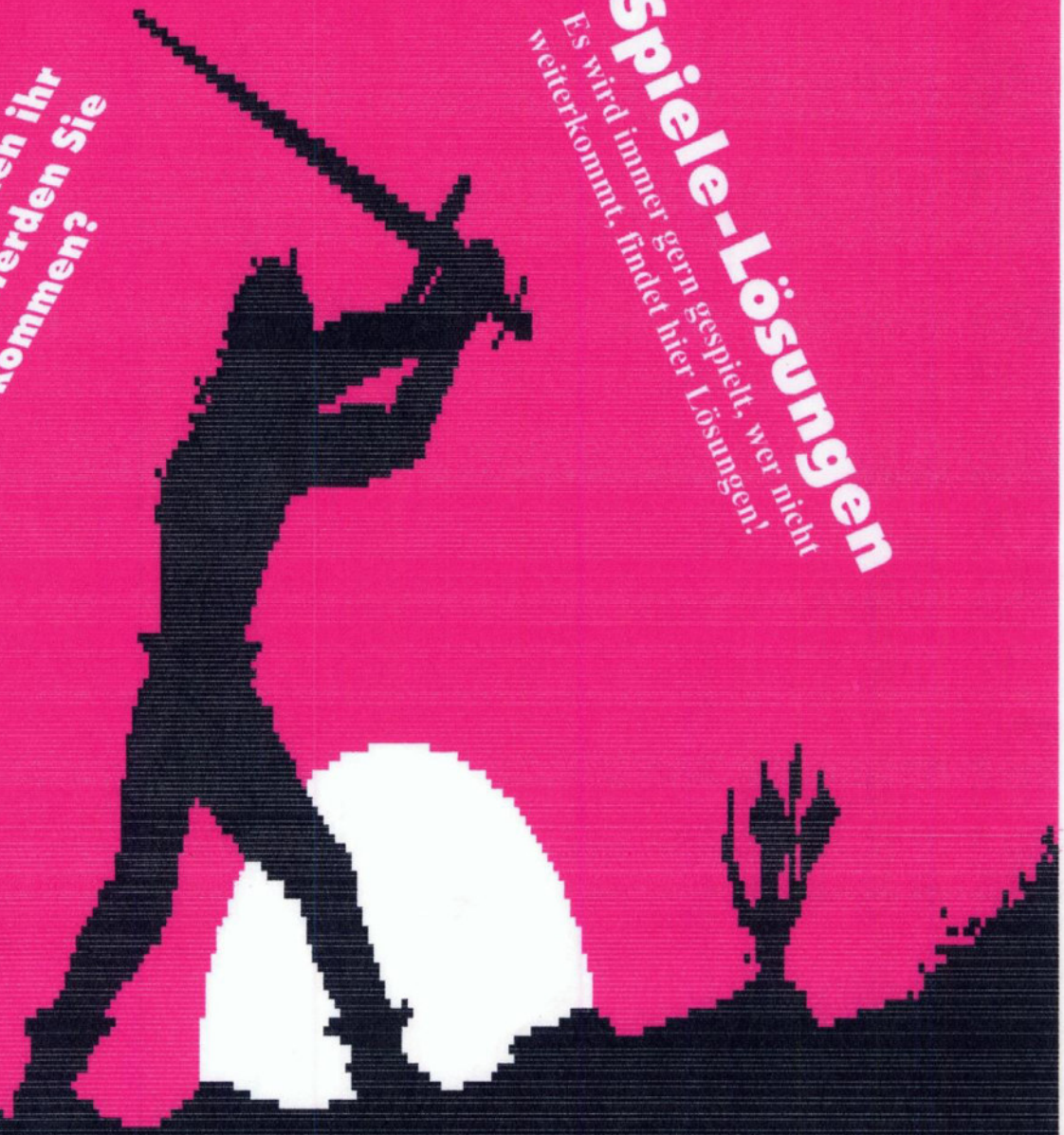
SUC-SESSION

Das Spectrum - Magazin

Uns kriegt keiner klein!

Mehr Basic
Gleich 2 Basickurse finden ihr vorläufiges Ende. Werden Sie jemals wiederkommen?

Spiele-Lösungen
Es wird immer gern gespielt, wer nicht weiterkommt, findet hier Lösungen!



AUSGABE 04 (175) Juli/Aug. '99

mit "SCENE+" Diskette

INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis/Impressum	2	Letzte News zur Spectrology	11
SINTECH-Werbeseite	3	Programmieren in Basic mit MC	11
Inhaltsverzeichnis SCENE+ 34	4	Comic	15
Vorwort	5	Einladung zur Doxycon	16
Leserecke	5	Stars im Internet	17
News in Kürze	8	Tips + Tricks	18
Back to Basics	9	SQ-Tracker Anleitung	23
Das Treffen in Gladbach	10	Reisetips	24

Die Basic-Artikel und die vielen Spielelösungen halfen uns über das Sommerloch. Aber die BACK TO BASICS wird nicht fortgesetzt. Wer sorgt für Ersatz?

IMPRESSUM

Der Spectrum-User-Club ist der älteste existierende Spectrum-Club Deutschlands, der ASC der einzige Spectrum-Club Österreichs. Seit 1998 werden die Club-Magazine SUC-SESSION & SCENE+ zusammen an alle Clubmitglieder versendet. Sie werden gestaltet aus Artikeln der Redaktion wie auch Mitgliederberichten. Alle Mitglieder sind dazu aufgerufen, ihre Berichte als Textfile auf Kassette, +D, Opus, MB 02 oder MS-DOS bzw. handschriftlich oder ausgedruckt auf Papier einzusenden.

Redaktion SUC : Thomas Eberle, Gastäckerstr.23, D-70794 Filderstadt
Fred Dürkes, Südendstr. 7, 70565 Stuttgart
Redaktion ASC : Leszek Chmielewski Daniel,
Prager Str. 92/11/12, A-1210 Wien
Druck und Heftung: Lichtpauserei Lacerda, Filderstadt
Erscheinungsweise: 2-monatlich mit Diskette oder Kassette
Clubhotline SUC : 0711/775033 (Tel/Fax) Deutschland
ASC : 01/2723463 Österreich
Hardwarefragen : 0711/7456857 (Tel/Fax) Deutschland
Homepage : http://www.online.de/home/sintech

WIE WIRD MAN MITGLIED?

Die Mitgliedschaft ist grundsätzlich kostenfrei, aber die Hauptleistung der Clubs, die Magazine SUC-SESSION und SCENE+ als Clubheft kosten DM 10,00 pro Ausgabe oder im Abo 6 Ausgaben für 50,00 DM. Einfache Überweisung auf Konto-Nr. 320506900, BLZ 38070724 Bank 24 unter dem Zusatz "SUC" genügt. Bitte auf der Überweisung möglichst volle Adresse angeben.

PD-BIBLIOTHEK:

Der SUC hat zwei PD-Bibliotheken, die gegen eine geringe Gebühr PD-Programme verschicken. Die Gebühr beträgt bei bis zu 20 Programmen 5,00 DM und von 21-50 Programmen 10,00 DM. Jeweils inklusive Versandkosten innerhalb Deutschlands und Datenträger. Wer Programme einsendet, die noch nicht in der Bibliothek vorhanden sind, hat eine Bestellung frei. Demos sind entweder im Format Opus-Disc oder Kassette erhältlich, die anderen Programme auf +D oder Kassette.

Spiele, Utilities: Peter Rennefeld, Küpper 32,
52525 Heinsberg, Tel.:02452/939886
DEMOS : Manfred Messerschmidt, Wildtaubenweg 64,
71334 Waiblingen, Tel.: 07151/22387

SINTECH Gastäckerstr. 23 70794 Filderstadt
Tel./Fax: 0711/775033
e-mail: sintech@online.de http://www.online.de/home/sintech

Neu:

MB 02+ Standardversion, 2K Eprom, 128k SRAM			290,00 DM
+ Extra 128k SRAM 55,00 DM, + Extra 256k SRAM 97,00 DM, + Extra 384k SRAM			135,00 DM
Echtzeit-Uhr (RTC-Chip) für MB02			39,00 DM
MB02-Druckerkabel			25,00 DM
Didaktik Kompakt 48k			250,00 DM
Didaktik Kompakt mit 128k Aufrüstung			350,00 DM
Proface AT Extern (Tastaturinterface zum Anschluß von PC-Tastaturen)			100,00 DM
Proface AT intern			90,00 DM
Melodik ohne Gehäuse			40,00 DM
Melodik mit Gehäuse			50,00 DM
128k Aufrüstung (nur für Hardware-Profis)			35,00 DM
128k Aufrüstung inkl. Einbau (Platine einschicken)			100,00 DM
Mice Maus			40,00 DM
Spectrum +2A/+2B Platine voll bestückt			65,00 DM
+2 Kassettenrekorder			50,00 DM
SPECDRUM - Soundinterface mit Drumkit			50,00 DM
Floppylaufwerk (1,86 bei MB02, 720k bei Opus, 780k f. +D) gew.Typ ang.			60,00 DM
Powerkit (wandelt +3 Netzteil um in Stromvers. f. 2 Floppy´s + MB02)			15,00 DM
Netzteil für +2A/B oder +3			30,00 DM
Netzteil für +2 (auch 48k und 128k)			40,00 DM
Floppykabel für 2 Laufwerke			7,00 DM
Microdrive			25,00 DM
Interface I			45,00 DM
Multiface 128 (läuft auch am 48k)			50,00 DM
Abdeckhaube 48k+/128k			12,50 DM
48k Tastaturfolie			20,00 DM
Spectrum +/128k Folie, neue Qualität			40,00 DM
Farbband original STAR LC 10 im Doppelpack, 2 Stück			10,00 DM
Atari Deluxe Joystick			5,00 DM
Microdrive Cartridges		gebraucht: 2,00 DM	neu: 5,00 DM
Leerdisketten	DD 7,50 DM	HD	7,00 DM
NEU IM ANGEBOT	+2/+3 Centronics Kabel		30,00 DM
	Plus 3 Kassettenkabel		12,50 DM
	Interface 1 Druckerkabel		27,50 DM
	Joystick-Adapter für +2 und +3		12,50 DM
	Busverlängerung (56 Pins)		17,50 DM
	Silberpapier für ZX Printer		12,50 DM
	Phaser-Pistole mit Software (Tape oder +3)		37,50 DM
	Wafadrive Cartridges 16K=12,50 DM, 32K=14,50 DM, 64K		15,00 DM

Gebraucht:

Sinclair ZX Spectrum 128k			180,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2			160,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2A			130,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +3, eingeb. 3" Laufwerk			180,00 DM
Sinclair Spectrum 48k komplett (Gummi)			85,00 DM
Sinclair Spectrum 48k + komplett			100,00 DM
Sinclair 48k Spectrum in SAGA-Tastatur			100,00 DM
Opus Discovery mit 1x 720k Laufwerk			160,00 DM
Joystickinterface	1 - Port 5,00 DM	2 - Port	20,00 DM

Dazu noch jede Menge Softwareangebote und Bücher. Fordern Sie unsere Softwareliste an.
Preise zuzüglich Porto. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Mitglieder des SUC bekommen 10% Rabatt auf Hardware (ausgenommen Produkte von 8BC und Kompakt Servis).

INHALTSVERZEICHNIS SCENE+ 34 1999 by LCD

(Achtung! Um in den USR 0 Modus zu kommen müssen sie zuerst 128 Basic auswählen, dann USR 0 eingeben und mit ENTER bestätigen, der Computer kommt dann in den 48K Modus in dem man die Speicherbänke umschalten kann, auch bei +2A wird der Speccy mehr zu dem Sinclair Gerät kompatibel)

ZAHLENRATEN (48)

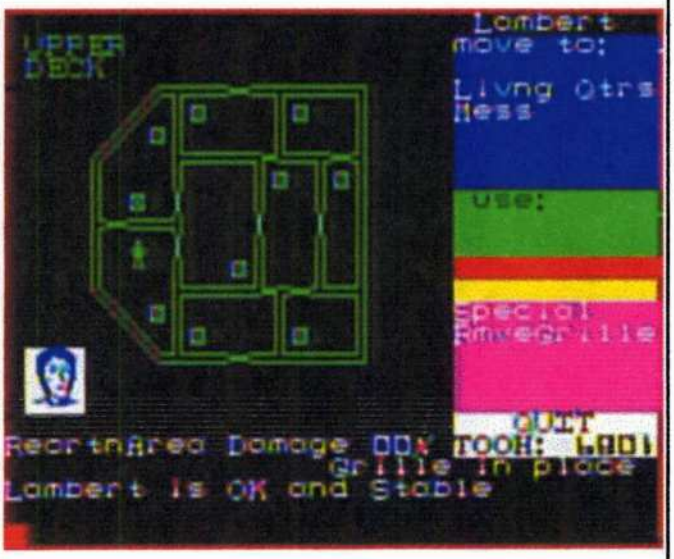
Können sie eine Zahl erraten die der Computer sich ausgesucht hat? Es wird Ihnen nur mitgeteilt ob die von Ihnen eingetippte Zahl größer oder kleiner als die gesuchte ist.

BOULDER DASH VI (48)

Mr Dash schlägt zurück! Im Grunde genohmen hat diese Version den gleichen Levelaufbau wie der Teil 5, aber andere Graphik (Umgekehrt wäre es mir wesentlich lieber). Mit Taste 1 starten.

ALIEN (48)

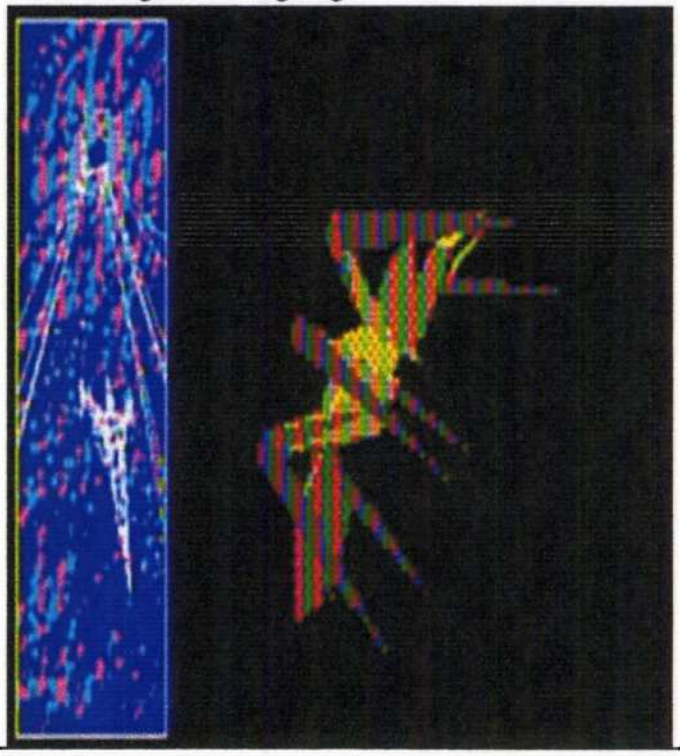
Als Besatzungsmitglied der Nostromo müssen sie in diesem Spiel alle Charaktere steuernd den Selbstzerstörungscomputer aktivieren, Ripleys Katze einfangen (Nicht ohne meine Katze!) und in einer Fluchtkapsel das Schiff verlassen bevor einen das hungrige Vieh an Bord erwischt.



IRON ATTACK
Spielbares Demo (128/teilweise auch 48) USR 0 Modus

Das ist ein Strategie-Kriegsspiel welches nur über Tastatur gesteuert werden kann Die wichtigsten Tasten sind: QAOP für Steuerung des Cursors und der Panzer, Space=Selektion, ENTER=Deselektion,, F=Feuern, E=Zug beenden. Weitere Tasten: N=Nächste Einheit, M=Karte, 1=Palettenwechsel

DEMOS
DELTA 3 (48) Im moment die letzte Delta Animation die ich gemacht habe, zugleich auch die beste.
SPIRIUS (128 USR 0). Schönes Demo, raffiniert (siehe Bild)
BLACK RAVEN II ANIMS (128 USR 0) Introanimationen von dem Spiel Black Raven II (Starcraft).
CC999 (128 USR 0). Begrüßungsintro zu Chaos construction 999.
DIZZY 4K. Entstehungsgeschichte von Dizzy
INFINITY 4K (128 USR 0). Planetentanz, cool aber nur auf einem Pentagon schnell genug.



Vorwort

Hallo Spectrum-Fans,
Sommerzeit ist in der Regel eine computerlose Zeit für viele. Klar, wer hockt bei schönem Wetter gerne in der Bude und viele sind auch im Urlaub. Das ist gut so, den es gibt auch ein Leben außerhalb der Computerei. Damit ihr den Specci aber nicht ganz vergeßt, ist hier die neueste SUC-SESSION mit sicherlich wieder viel lesenswertem. Natürlich leiden wir bei der Erstellung der Hefte während des Sommerheftes sehr, denn je weniger ihr einsendet, umso mehr muß ich von meiner ohnehin raren Freizeit opfern, um Artikel zu bekommen die das Heft mit interessanten Neuigkeiten füllen. Das ist mein Los und das mache ich auch gerne, aber etwas mehr Hilfe von eurer Seite wäre mir schon recht. Also, bitte, schreibt mir wenigstens ein paar Leserbriefe, wenn ihr schon keinen Artikeln verfassen könnt. Im Heft gibt es sicherlich wieder genug Anregungen, wo ihr auch etwas dazu sagen könnt.
Da ich noch Artikel gebraucht habe, aber keine Einsendungen mehr kamen, habe ich gleich mehrere der Spielelösungen von Harald und Hubert veröffentlicht. Wie schon öfter gesagt, über den Inhalt der SUC-SESSION bestimmt ihr mit euren Beiträgen. Wer also nicht so sehr auf Spiele steht, hat diesmal etwas Pech, das kann sich aber wieder ändern, wenn mehr Einsendungen kommen.
Wenn den alles klappt, wird die nächste Ausgabe dann auf der Spectrology in Wittenberg verteilt. Ich bin jetzt schon ganz gespannt, wenn ich dort alles treffe.
Als nächstes steht dann auch schon das Treffen in Filderstadt auf dem Plan, aber aufgrund des Wittenberger Treffens haben wir die Spectrumania etwas zum Jahresende hin verlegt.
Euch noch erholsame Ferien, soweit ihr welche habt, und viel Spaß wie immer mit eurer SUC-SESSION

Thomas

Leser-Ecke

Als eine Reaktion auf ein auf dem SPC-Treffen geführtes Gespräch, informierte uns Frank Meurer über PC-Software, die für Specci-Bastler interessant sein könnte. Nur Specci-User bitte den nächsten Brief überlesen:

Moin, moin!

In Moenchengladbach hatte ich mit Peter u.a. ueber PCB-CAD (Software zur Entwicklung von Platinen-Layouts) gesprochen. Peter hat z.Zt. meinen Tatari mit dem Platinen-Programm ScooterPCB, das es
auch in einer Windows-Version gibt. Ich habe auf den Webseiten des Herstellers, H. Kahlert Datentechnik, nach aktuellen Informationen gesucht und dabei festgestellt, dass es die „kleinste" ScooterPCB-Version fuer Windows schon ab 139.- DM gibt. Diese Version hat keinen Auto-Rooter und ist auf Platinen bis Europakarten-Format und zwei Signallagen beschraenkt. Die Windows-Version hat im Gegensatz zur Atari-Version, die nicht mehr weiterentwickelt wird, einige Verbesserungen wie z.B. „Teardrops"
(traenenfoermige Loetaugen zum Leiterbahnanschluss fuer bessere mechanische
Stabilitaet).
Weiteres unter Adresse: HK-Datentechnik, Dipl.-Ing. Hubert Kahlert, Heerstraße 44, D-41542 Dormagen, Germany (telefonische Terminabsprache erwünscht). Telefon: 02133-9 12 44, Fax: 02133-9 33 19, BBS: 02133-9 33 19 (analog, von 9:00 bis 21:00 Uhr) E-Mail: hkahlert@aol.com, http://members.aol.com/scooterpcb
Vor einigen Jahren hatte ich mir extra einen Tatari wegen ScooterPCB zugelegt. Ob meine Opportunitaet schon so gewachsen ist, dass *ich* mir die Windows-Version zulege und dafuer extra Windoof installiere, wird sich noch zeigen.

Danke, Frank, für Deine Infos. Es wird sicherlich einige Bastler interessieren. Zwar gibt es auch Specci-Software für solche Dinge, aber ich denke das solche Software heutzutage einfach soweit weiterentwickelt wurde, das die Specci-Software mit häufig Stand 1983 nicht mehr mithalten kann. Wer aber keinen PC hat und gerne sowas entwickeln würde, kann sich sicherlich z.B. mit Peter Rennefeld oder auch mit Fred kurzschließen.

Hallo Thomas !
Ich hab gerade im letzten Magazin gelesen, daß Du auch Opus Diskettenlaufwerke im Programm hast. Sind die kompatibel

zu PC Disketten ? Mein Problem ist, daß ich viele SW vom Internet habe, aber nicht weiß wie ich diese auf den Speccy bringen kann. Ist das Opus eine Alternative zum MB02 (leichter lieferbar)? Wie kann ich die ganze Osteuropäische Software nutzen ? Gibt es einen Emulator für die Laufwerke? Danke im voraus, Othmar Lehner

Hallo Othmar, die Opus ist leider keine Alternative zum MB02. Es gibt zwar Software um PC-Files zu kopieren, aber bei BASIC-Programmen geht es schon nicht mehr. Außerdem gibt es keinen TAP-Converter, der also die TAP-Files in normale Files umwandelt. All das gibt es auf dem MB02 und somit sind die ganzen TAP-Files einfach umzuwandeln, auch neueste osteuropäische Software, sofern es eine TAP-Version gibt (auch .Z80 geht). Es gibt momentan noch keinen Emulator, der wiederrum andersrum Opus-Disketten auf dem PC einlesen kann, es kann aber da eventuell Zusatzsoftware geben. Vielleicht wissen da andere Mitglieder Bescheid?

Hallo, ich bin Spectrum User und Fan und sehr froh das so ein Club wie eurer existiert. Ich habe 6 Speccy´s, drei 48k mit Gummitastatur, zwei +3´s mit eingebautem Laufwerk und einen Specci mit angeschlossener Opus und 2 Laufwerken. Außerdem habe ich zwei Interface 1´s, ein Microdrive und vielleicht ein dutzend Cartridges und ein Lo-Pro keyboard, was das einzige das ich finden konnte, was einer richtigen Tastatur nahekommt. Auch ein "Currah Speach and sound", eine "MJI. music machine", ein "VTX5000" Modem, einen orginal ZX Printer und drei Alphacom Drucker nenne ich mein Eigen. Zudem habe ich noch ein Robotronics Wafadrive welches der Grund ist, warum ich hoffe das ihr oder einige eurer Mitglieder mir helfen können. Ich habe nur 4 Wafers dafür und das mitgelieferte Programm "Spectral Writer" habe ich tatsächlich gelöscht und vergessen, mir ein Back-Up zu machen. Kann mir jemand mit einer neuen Kopie aushelfen oder vielleicht gleich mit einer Tasword 2 Version für Wafadrive? Vielen Dank im voraus, Pete Bonney

Hallo Pete, wir haben im SINTECH-Katalog mehrere Programme für Wafadrive und auch Leerwafers. Aushelfen können wir nicht, aber vielleicht unsere Mitglieder. Leider hat Pete keine Adresse geschickt, aber seine e-mail haben wir: peterjames@bonney95.freeserve.co.uk (bitte in Englisch schreiben). Wer keinen Internet-Anschluß hat, kann an den Club schreiben, wir leiten es dann weiter.

Und nochmal wurden wir im Internet kontaktiert:
Ich habe gehört in Deutschland gibt es ein Buch namens "Pascal auf dem ZX Spectrum" aus dem Sybex Verlag. Kann mir jemand dieses Buch besorgen? David Solly

Also wir haben dieses Buch nicht, ich habe es nur mal vor Jahren in der Stuttgarter Landeszentralbibliothek gesehen. Wer helfen kann, kann David eine e-mail schreiben oder sich an uns wenden zwecks Weiterleitung. Seine e-mail: Zabad@freenet.carleton.ca

Hallo Thomas, im letzten Clubheft hast Du mir´s aber gegeben! (Anmerkung: Gemeint ist die vorletzte Ausgabe, der Brief überschnitt sich mit dem Herausgabedatum der letzten Ausgabe).
Nun gut, wo soll ich mit meiner Verteidigung beginnen? Eigentlich habe ich damals den Computer nur deshalb gekauft, um meinem Sohn einen besseren Einstieg in das Computerzeitalter zu gewährleisten. Meine Entscheidung für den Spectrum wurde geleitet vom vorhandensein eines Kleinfernsehers und der bevorzugten Behandlung in der Sammelzeitschrift "Computerkurs". Um nun auch keine Frage offen zu lassen, die mein Sohn mir evtl. stellen könnte, habe ich mich relativ intensiv mit der Ksite auseinandergesetzt. Nach anfänglichem Spielhalleneffekt mit Sohn und Nachbarkindern stellte mein Sohn fest, daß der C-64 der bessere Spielpartner sei. Nun lernte ich auch noch den, dann den C-128, dann die 68000 Geräte u.s.w... Weiterhin habe ich natürlich immer wieder Rückschlüße auf den Spectrum gezogen, ihn kannte ich am Besten. Auch hatte ich noch einen ZX81 mit dem ich mich in der Zwischenzeit, wenn der Spectrum mich durch seine Hardware frustriert hatte, beschäftigte. Für den Spectrum habe ich X-Stunden Programme abgetippt u.s.w. na halt irgendwie beschäftigt. Ein Wafadrive wurde angeschafft (Mistgerät, ging nie richtig), ein IF1 mußte her mit Microdrive u.s.w. Naja. Irgendwann kam dann die Discovery, also habe ich mir auch dieses Ding besorgt. In dieser Zeit hatte ich auch noch zwei Gleichgesinnte in der Nähe (~30 km) mit denen ich mich gelegentlich kurzschließen konnte. Als Beide umstiegen, übernahm ich das ganze Zeugs.
Mittlerweile mußte ich mich beruflich mit dem PC auseinandersetzen, mit Excel und Co., so daß der Spectrum mit seiner desolaten Hardware etwas ins Hintertreffen kam. Natürlich steht er jederzeit benutzbar parat. Da die Tastatur des "+" nicht mehr ging, habe ich das IF1 aus der dk´tronik-Tastatur ausgebaut um weiterhin die Discovery benutzen zu können. Leider ist die dk´tronik nicht so einfach auf die Discovery aufzuschieben, deshalb habe ich die Verlängerung aus der

Wafadriveplatine mit Anschlußkamm ausgesägt und dazwischen gesteckt. Alles funktionierte gut (...) eine Zeit lang. Dann kamen die Abstürze mit Frust u.s.w. ... Dazu kommt noch, daß zum beantworten des Fragebogens, ich auf die Schnelle die Clubdisketten durcharbeiten wollte um auch alle Fragen beantworten zu können. Nach mehrmaligen Ein/Aus waren auf dem Bildschirm nur noch Balken und blinkende Punkte. Wo lag der Fehler? An der langen Leitung oder am ZTX650 oder wo?

Bei dem Testen der Platine (kein surren, keine Minus 5 Volt) kam ich zum Ergebnis, der ZTX560 ist defekt. Mit der Nagelschere die Beine angeschnitten und den Rest ausgelötet. Beim zurückdrehen der Platine bemerkte ich, daß irgendetwas unter meinen Fingern nachgab. Beim näheren Untersuchen aller Lötpunkte fand ich am Kondensator 46 eine kalte Lötstelle, so kalt, daß der eine Anschluß sich in der Bohrung hin- und her bewegen ließ. Das war wahrscheinlich auch der Grund, für die vielen Abstürze bis der Speccy warm war und somit auch Kontakt hatte. Auch war ich der Meinung, ich hätte noch einen Transistor in Reserve. "Pech gehabt". Was tun – Vergleichstabelle her – Ersatztyp von TR4 – ZTX651 = 2SC3328 und ZTX650 = 2SD1207 von Tr5 ZTX213 = BC213 oder BC556. Leider sind die Transistoren Japaner, das bedeutet Wartezeit nach Bestellung. Oder hat ein Speccyuser mit anderen Transistoren schon Erfahrungen gemacht, selbst eingebaut mit tatsächlicher Funktion?

Durch Deine Standpauke, lieber Thomas, habe ich mich nun mal wieder über die Hardware des Spectrums hergemacht, dk´tronik auf, Monitorbuchse abgelötet, "+" auf, Spectrum mit IF1 in dk´tronik – geht gut – Ersatzspeccy in braun-gelbe Tastatur, angepaßt an Discovery, Monitoranschluß angelötet – geht gut ... halt, Kassetten werden nicht gelesen...na egal. Jedenfalls läuft die Discovery. So, nun weiter, Thomas. Das Druckerkabel für die Discovery zur RS232 Druckerschnittstelle kannst Du mir zusenden, mal sehen ob es geht.

Aufrüsten auf einen 128er muß ich mir reiflich überlegen, da ich mir vom Internet Emulatoren heruntergeladen habe. Gut, z.Zt. bin ich noch nicht durchgestiegen, aber vielleicht kannst Du – oder ein anderer User, mir hier Schützenhilfe leisten! Fragen sind z.B.:

- Wird auch einen Discovery simuliert (emuliert)?
- Kann ich dann mit dem PC-Disk-Laufwerk 780k Discovery-Daten lesen?
- Wie kann ich ein IF1 simulieren?
- Wie bekomme ich Daten in den PC?
- Kann mir jemand die CD besorgen bzw. ausleihen?

Und und und

PS: Um mit meinem ZX81 zu spielen brauche ich eine Tastaturfolie – auch kaputt – bitte sende mir doch mal den Katalog von SINTECH zu. Bitte evtl. Rechtschreibfehler überlesen – danke.

So, das soll´s gewesen sein, mit freundlichem Gruß (lang lebe der Spectrum)

Ferdi Junker

Hallo Ferdi,

toll wieder von Dir zu hören. Wenn also meine Standpauke diesen Riesen-Leserbrief bewirkt hat, dann will ich gerne Standpauken halten. Aber eigentlich liegt es mir fern die Leser anzugreifen und ich hoffe, das jeder mit meiner Art zu schreiben zurechtkommt. Das Opus-Kabel hast Du ja mittlerweile und kannst gerne wieder darüber berichten. Auch ich habe noch eine Opus im Einsatz, wenn auch nur gelegentlich. Hauptsächlich arbeite ich mit dem MB02, auch wenn es um Datenübertragung zum PC geht. Aus diesem Grund kann ich Dir auch nichts zur Opus-Emulation sagen, oder wie Du die Daten in den PC kriegst. Es gab mal ein holländisches Programm namens "READ-WRITE MSDOS". Damit konnte man Dateien von MS-DOS lesen oder MS-DOS Disketten beschreiben (720k). Ich habe keine Ahnung, ob es je eine funktionierende Version des Programmes gab (meine funktionierte nicht), aber da wir ja auch holländische Leser haben, wird Dir vielleicht in Kürze geholfen. Ansonsten kontaktiere doch mal Johan Koning, seine Adresse stand in der Mitgliederliste.

Da Deine Opus jetzt wieder geht, hoffe ich also beim nächstenmal zumindest von Dir auf mehr Teilnahme beim Fragebogen. Das mit dem 128k würde ich mir schon überlegen, allein weil Du dann die ganzen Programme der SCENE+ direkt einlesen könntest, ohne PC. Sehr viele gute neue Programme laufen eben nur auf 128k. Bei SINTECH bereiten wir gerade eine neue Software-Liste vor (wieder knapp 1300 Titel). Die Hardware-Liste wird regelmäßig in der SUC-SESSION veröffentlicht, ZX81 Teile haben wir aber nicht. Wende dich doch an das ZX-Team, oder noch einfach, such per Kleinanzeige einen günstigen ZX81 bei Dir in der Nähe. Die Dinger sind schon ab 10,00 DM zu haben. Falls bei Dir Rechtschreibfehler waren, habe ich sie überlesen. Nun bitte ich Dich und auch die anderen Leser, dasselbe bei mir zu tun. Ich bin immer im Streß und schreibe sehr schnell. Da kommt schon mal ein Fehler vor. Andere Redakteure haben einen Lektor, ich nicht...

Rupert Hoffmann meldete sich bezüglich mehr Mitarbeit:
Was die Schachecke betrifft; tja, Jean Austermühle hat mir bis heute die vier 128er Platinen (Gehäuse sind bei mir) und einen +2B (zum Umbau) nicht zugesandt. Telefonisch erreiche ich ihn nicht und schriftlich antwortet er nicht. Sehr schade, denn ich würde sehr gerne die Schachecke machen. Manche User schickten mir schon weitere Schachprogramme und warten schon lange auf die Rubrik in der SUC-Session. Tut mir leider sehr weh, daß mir die Hände gebunden sind. Trotzdem möchte ich mich in nächster Zeit an der SUC-Session mit Beiträgen beteiligen. Ich habe eine kleine "Idee". Sollte ich wider Erwarten die o.g. Platinen erhalten, werde ich mich umgehend, das verspreche ich, an die Schachecke machen. Ich bin schließlich selbst wahnsinnig gespannt, wie sich die Programme "durchschlagen". Bis dann...Rupbert.

Hallo Rupert. Toll das Du Dich wieder meldest. Ich hoffe, zumindest Deine Opus geht jetzt, wenn das mit den Platinen auch noch nicht geklappt hat. Ich muß dazu sagen, daß Jean Austermühle ja nichts mit dem Club zu tun hat, er ist nicht mal Mitglied. Dennoch beeinflußt die Art, wie er Reparaturen ausführt, scheinbar auch unser Clubleben. Als Folge gibt es keine Schachecke und ein anderes Mitglied ist ausgetreten, aus Frust über die Dinge wie sie auch Rupert erlebt hat. Das ist nicht schön für uns, aber leider können wir daran nichs ändern. Ich hatte selbst Jean auf diese Dinge beim Spectrum-Treffen angesprochen, er weißt aber jede Schuld von sich, sagt es sei alles abgesprochen oder bereits repariert. Warum er die Sachen (auch unrepariert) nicht einfach zurückschickt, wenn er keine Zeit hat, blieb unbeantwortet. Er meinte nur, die Leute die etwas mit ihm zu klären hätten, sollten ihn direkt kontaktieren. Mein Aufruf also an alle betroffenen: Versucht es weiter, ruft ihn am besten an und klärt die Sache direkt.

News in Kürze

ZX Files goodbye
Jetzt ist es also amtlich, das meiner Meinung nach beste britische Mag "ZX Files" hat sein Erscheinen eingestellt. Es war ja schon länger angekündigt, das Paul White einfach nicht mehr die Zeit für das Mag aufbringen kann. Zum Abschied hat er seinen Lesern dafür ein besonderes Bonbon vermacht: Die "Super Sexy Final Issue" hat 40 Seiten und als Covertape Elite 48k, Elite 128k, Elite 2 und Elite 3 sowie einen Commander-Editor zu Elite auf Band gebracht. Dazu noch ein kleines immerhin 28 Seiten starkes Heft als Anleitung zu den Programmen. Das Magazin selbst hat wieder die übliche Auswahl an Softwaretests, Interviews, News und einen Extra-Artikel zum Z88. Also das ist ein Abschied nach Maß. Paul White wird aber der Szene nicht verloren gehen, er schreibt in Zukunft Artikel für CRASHED.

DISCDOS Update
Eine Nachricht für +3-User: DISCDOS-User können sich jetzt bei Alchemist Research das neueste Update holen. Dazu einfach eine vorformatierte 3,5" Diskette (B:Drive) einsenden an: Alchemist Tape Services, 64 Stanhope Road, Sheffield, S12 2ER, Great Britain. Bitte einen IRC (gibt es im Postamt) für das Rückporto mitschicken.

Spectrum OS
Spectrum OS ist ein Betriebssystem für die 128k Rechner um mittels RS232-Kabel auf die Massenspeicher eines PC´s zuzugreifen. Das Projekt besteht aus einem Programm für den PC und einem für den Spectrum. Das Projekt ist noch nicht fertiggestellt. Nähere Infos bekommt man unter e-mail: mguerreiro@geocities.com oder unter folgender Homepage: http://www.ip.pt/~ip226938

Sublimal Extacy
Das einstmals sehr beliebte Diskmagazin "Sublimal Extacy" soll wiederbelebt werden. Es wird immer noch Material gesucht.

Neuorganisation bei Chic
Bei Englands größter Computer-Vereinigung, dem Chic-Computer-Club hat man auf die schwindenen Neuigkeiten bei 8-Bit Computern und den gleichen Interessenslagen dieser User reagiert. Anstatt einen Club für PCW, einen für Amstrad und Commodore und einen für Spectrum zu erhalten, hat man diese Gruppen zusammengelegt und ein Forum für PCW, CPC, C-64, BBC und Spectrum gegründet. Man wird sehen, ob sich dies bewährt.

UK8
Eine große 8-Bit Show ist in Großbritannien geplant. Das Unternehmen hat bereits die Unterstützung von Amstrad und Spectrum-Clubs und so wie die Vorbereitungen laufen, scheint es ein echtes Highlight zu werden. Das ganze wird in Walsall am 26. September stattfinden. Nähere Infos gibt es bei: UK8, 39 High Street, Sutton, Ely, Cambs, CB6 2RA, Great Britain.

Finanzsoftware
Ein rares Projekt in diesen Zeiten: Bei PD Power will man ein Finanzsoftware-Paket vom CPC auf den Spectrum konvertieren. Wir werden weiter berichten.

Gremlins aufgekauft
Gremlin Graphics, das Softwarehaus, das uns so viele Spielehits bescherte, ist nun endgültig Teil von Infogrames geworden. Infogrames hatte in letzter Zeit ständig expandiert um gegen die amerikanische Konkurrenz bestehen zu können. Immerhin knapp 65 Millionen DM war den Franzosen der Coup mit Gremlin wert. Ob Gremlin weiterhin als Marke innerhalb des Konzerns bestehen wird, ist noch nicht geklärt. Vorsichtshalber wird empfohlen, Gremlin-Original-Software sorgfältig aufzubewahren. Möglicherweise wird diese mal wertvoll...

Neues +3 Interface
Der Yesterday´s Techno Club ist kein Club für die heißen Beats von gestern, sondern befaßt sich hauptsächlich mit der 8-Bit Technologie. Für den Spectrum +3 hat man ein kleines Interface entworfen, mit dem man das B: Laufwerk so umschalten kann, das es als A: Laufwerk funktioniert. So kann man auch die Start-Software für mehr Speicherkapazität auf 3,5" Disketten speichern und braucht das seltene 3" Format nicht mehr nutzen. Das Teil kostet 27,50 £ und ist erhältlich bei: YTC, PO Box 19, Manchester, M23 0YJ, Great Britain.

Back to Basics

Teil 11
Von Ken Beer
Übersetzt von Stefan Ballerstaller

Diesen Monat geht es um Grafik. Grafiken ermöglichen es, Bilder auf den Bildschirm zu malen. Auf dem Spectrum gibt es mehrere Typen von Grafik, die angewandt werden können:

1. Niedrig auflösende Grafik, wie sie von der oberen Tastenreihe 1 bis 8 dargestellt wird.
2. Hoch auflösende Grafik, welche PLOT, DRAW und CIRCLE einsetzt.
3. Vom Benutzer definierte Grafiken.

1. Niedrig auflösende Grafiken
Diese erste Art von Grafiken kann nur verwendet werden, um einfache Bilder zu erstellen, weil man seine Bilder damit nur aus den vorhandenen Blöcken zusammenstellen kann. Jeder Block besteht aus 8 mal 8 Bildelementen. Für gewöhnlich ist es nötig, das gewünschte Bild in Quadraten auf Papier vorzuzeichnen, bevor man daran geht, es zu programmieren. Um in den Grafik-Modus zu gelangen, drückt CAPS SHIFT und 9. Obwohl nur 8 Grafiktasten vorhanden sind, gibt es in Wirklichkeit 16 Grafikzeichen. Die anderen acht sind nämlich die Umkehrung der anderen und man erhält sie durch zusätzliches drücken von SYMBOL SHIFT. Um wieder normalen Text schreiben zu können, drückt erneut CAPS SHIFT und 9.

2. Hoch auflösende Grafik
Es gibt 156 Bildelemente bzw. Pixel entlang der Bildbreite und 176 Pixel in der Höhe. Dabei beginnt man, von unten links zu zählen. Die Position eines Pixel ist festgelegt durch seine Entfernung vom linken Bildrand (= x-Koordinate) und seiner Höhe im Bildschirm (= y-Koordinate). Beachtet, daß die x-Koordinate stets zuerst angeführt wird, gefolgt von der y-Koordinate, die durch ein Komma getrennt steht. So wird zum Beispiel der Befehl PLOT so verwendet:

```
BORDER 5: PLOT 70,50
```

Nennen wir diesen Punkt 'A', versucht das mal. Zunächst wird ein blauer Bildschirmrand dargestellt und wie ihr seht befindet sich links auf dem PAPER ein kleiner Punkt. Er steht für den Bezugspunkt 'A', von dem aus nun jegliches Zeichnen ausgeht. Um_eine Linie zu zeichnen, brauchen wir einen weiteren Bezugspunkt, welcher ebenfalls mit x- und y-Koordinaten bestimmt wird, der_aber mit dem Befehl DRAW arbeitet. Wenn wir also beispielsweise eine Linie mit einer x-Koordinate von 100 Pixeln und einer y-Koordinate von 50 Pixeln haben wollen, geben wir ein:

```
DRAW 100, 50
```

Nennen wir diesen Punkt 'B', versucht auch das. Somit haben wir einen weiteren Bezugspunkt zum Zeichnen, und um eine senkrechte Linie zu machen. Gebt ein:

```
DRAW 0, -50
```

Beachtet: DRAW 0 = keine horizontale Bewegung, DRAW -50 = 50 Pixel nach unten. Nennen wir diesen Punkt 'C'. Schließlich können wir das Dreieck ABC verbinden mit:

```
DRAW -100, 0
```

(DRAW -100 = 100 nach links, DRAW 0 = keine vertikale Bewegung).
Damit befinden wir uns wieder bei Punkt 'A'. Löscht nun den Bildschirm mit CLS, auf Taste V, denn wir wollen jetzt einen Kreis zeichnen. Der Befehl CIRCLE erfordert drei Koordinaten - die ersten beiden legen den Mittelpunkt des Kreises fest, die dritte bestimmt seinen Radius. Somit erhält man beispielsweise einen Kreis mit einem Radius von 20 Pixeln, dessen Mittelpunkt x=70 und y=50 ist, so:

```
CLS: CIRCLE 70, 50, 20
```

Versucht's doch mal !

3. Vom Benutzer erstellte Grafiken
Ich will dieses Thema lieber nächstes Mal behandeln.
Bis dann.

Das Spectrum-Profi-Club-Treffen in Gladbach

Woran merkt man das man älter wird? Gedächtnis läßt nach, die Haare fallen aus? Nein, man zählt einfach die Specci-Jahre. Ein Specci-Jahr ist vorbei, wenn das Treffen in Gladbach steigt und somit die Runde der Spectrum-Treffen eingeleitet wird. Insgesamt 3 deutsche Spectrum-Treffen stehen dieses Jahr auf dem Plan und am 08/09. Mai fand das erste in Gladbach statt.

Fred und ich machten uns also auf, um wieder alte Bekannte zu treffen. Wie immer kamen wir natürlich in den Augen mancher viel zu spät, wir hatten aber auch einen weiten Weg. Was tut man nicht alles. Kaum angekommen, Specci aufgebaut und hinein in die Gesprächsrunden. Etwa 25 User fanden sich an den beiden Tagen in Gladbach ein und mit es kamen wieder sehr viele interessante Themen auf.
Viel neues gab es allerdings nicht. Keine atemberaubende neue Hardware, wie wir sie zuletzt auf der Zlincom gesehen haben, keine neue Software, wie wir sie ständig aus der Ex-UdssR bekommen. Höhepunkt war wohl daher der Test unseres neuen Druckerkabels für MB02, das wir gleich am Tintenstrahldrucker (Epson Stylus 500) ausprobierten. Es funktioniert, wenn auch die Umlaute nur auf Nadeldruckern erscheinen, was aber wohl an der Programmierung der Tintenstrahldrucker und weniger am MB02-Kabel liegt.
Michael Kloss präsentierte die Deja Vu CD, eine CD-ROM für PC, auf der sämtliche Ausgaben der Computer-Kontakt Seite für Seite eingescannt wurden. Diese CD kostet nur 15,00 DM + 3,00 DM Porto und ist erhältlich bei: René Achter, Ahler Kopf 35, 56112 Lahnstein.
Das wars aber schon an News. Dafür wurde viel gespielt. Dank dem Internet und den diversen CD-ROMS hat man Zugriff auf viele Tausend Programme und einige sind sehr fleißig dabei, diese Spiele wieder zurück auf den Spectrum zu transferieren. So war ich eigentlich die ganze Nacht zwischen Samstag und Sonntag (von ein paar Stunden Schlaf abgesehen) damit beschäftigt, Disketten nach guten Programmen durchzusehen. Ob ich wohl jemals dazu kommen werde, diese alle zu spielen, wage ich zu bezweifeln.
Mein Dank gilt an Peter Rennefeld, der das Treffen wieder erstklassig organisiert hatte. Nicht nur für Essen und Getränke war gesorgt, auch organisierte er die Übernachtung einiger in nahegelegenen Hotels und wer wollte durfte sogar in Schlafsäcken auf dem Treffen übernachten, was wir dankend annahmen.
Ich bin es schon fast leid, die mangelnde Beteiligung der Spectrum-User an solchen Treffen zu kritisieren. Klar hatten einige Terminprobleme, aber das wird es immer geben. Aber über beide Clubs waren insgesamt gut 150 bis 170 User informiert, da sind 25 Besucher doch recht wenig. Noch vor 2 Jahren waren in Gladbach über 40 Leute anzutreffen. Schade, das auch dieses Jahr wieder keine Besucher vom ZX-Team dabei waren, diese hatten doch vor 2 Jahren für einige

interessante Hinweise gesorgt.
Peter hält es aber genauso, wie wir es bei unseren Treffen tun: Solange noch Leute kommen, wird es Spectrum-Treffen geben. Und wenn eben nur 25 Besucher kommen, dann waren es genau diese 25 User wert, so ein Treffen zu organisieren. Man muß in diesem Zusammenhang auch dem DRK Rheindahlen danken, die ihre Räume gratis zur Verfügung stellten und so das Treffen überhaupt ermöglichten. Genauso wie die Treffen in Wittenberg und Filderstadt ist man darauf angewiesen, gratis Räume zur Verfügung gestellt zu bekommen. Meine Hoffnung liegt dieses Jahr dennoch auf Wittenberg, wo wir vielleicht auch mal eine größere Zahl an Usern antreffen werden. Also, macht euch auf den Weg.
Te

Letzte News zur Spectrology

Wie uns Norbert mitteilte, ist es neuerdings auch möglich, die Räumlichkeiten des Kulturbundes Wittenberg ohne Taxi zu erreichen. Am Hauptbahnhof gibt es auch einen neuen Busbahnhof. An Haltepunkt 7 fährt die Line 304 Richtung Wöhlerstraße/Nordendstraße. Nach 4 Stationen kommt die Haltestelle Schulstraße/Kiko. Das ist direkt neben dem Gebäude in dem das Spectrum-Treffen stattfindet. Dies nur für alle, die geplant haben mit öffentlichen Verkehrsmitteln anzureisen.
Auf der letzten Seite in diesem Heft haben wir auch unser Werbeplakat abgedruckt, das wir so in Wittenberg verteilen werden in der Hoffnung, wenigstens ein klein bißchen Resonanz zu bekommen. Natürlich wäre es schön, wenn weitere Mitglieder dieses Plakat verteilen würden, z.B. in der Uni aufhängen, am schwarzen Brett der Firma (bei Großbetrieben) oder sonst irgendwo, wo es erlaubt ist.
Jeder kann das Plakat einfach von der letzten Seite kopieren oder vergrößern. Wer Interesse hat, kann auch bei uns so ein Plakat bereits vergrößert anfordern. Wir würden uns freuen, wenn dieses Angebot auch aufgenommen wird. Wir wollen alles tun, damit die Spectrology ein Riesenerfolg wird.

Programmieren in Basic mit Code

Teil 2
von Johan Koning

Speicherplatz einsparen beim Benutzen von Zahlen

Eine der einfachsten Möglichkeiten um Speicherplatz zu sparen ist, Zahlen nicht wie Zahlen sondern wie Stringvariablen zu benutzen.
Beispiel: Anstatt xxx LET lvl = 110 , tippt man xxx LET lvl = VAL "110"
Ich werde hier nicht vorrechnen ob und wieviel das jetzt an Speicherplatz spart, man kann das im Handbuch nachschlagen. Einfach gesagt, das Aufrufen und bereit halten von der VAL-routine kostet auch einiges an Speicherraum. Merken Sie sich einfach, daß beim Gebrauch von mehreren grossen Zahlen (100 und größer), der Gebrauch eines Strings immer mehr Speicherraum einspart, als die VAL-Routine kostet. Und dasselbe ist meistens der Fall beim Gebrauch von mehreren kleineren Zahlen.
Macht man schon (wegen grossen Zahlen) Gebrauch von 'geSTRINGten' Zahlen, dann ist es klug auch die kleineren Zahlen in einen String umzusetzen. Wen die VAL-Routine doch schon angerufen ist und bereit gehalten wird, kostet es keinen extra Speicherplatz mehr.

Eine andere Möglichkeit um Speicherplatz zu sparen ist, die Zahlen durch 'Speccies eigene Zahlen' zu ersetzen.
Was sind das, die 'eigenen Zahlen'? Ein kurze Liste: PI=3,14 , INT PI = 3 , PI/PI =1 , PI-PI = 0 und so weiter (es gibt ein sehr lange Liste, vielleicht will jemand sie einmal ins Info bringen?). Wie benutzt man das Ganze?
Beispiel: FOR F= PI-PI TO INT(PI*PI), Überzetzt heißt das FOR f=1 TO 9.
Diese Art erspart am meisten Speicherraum. Leider ist es manchmal schwer zu sehen was für eine Zahl die 'Formeln' andeuten, und ist es fast unmöglich, alle Zahlen auf diese Art zu ersetzen. Eine teilweise Lösung ist zum Beispiel:
Let a=PI/PI (=1), LET c=INT PI (=3), LET b=c-a (=2), Und damit sind wir gleich bei der dritten Möglichkeit.

Die dritte Möglichkeit, um Speicherplatz zu sparen ist die Benutzung von Variablen. Beim richtigen Benutzen könnte das mehr Speicherplatz ersparen als das 'STRINGen' der Zahlen. Wie Sie in Teil 1 gesehen haben, habe ich bisher keine Variablen benutzt, die nur durch einen Buchstabe benennt wurden, weil mir die Übersichtlichkeit wichtiger war. Ich möchte hier aber gleich betonen das auch ich manchmal eine Variable mit nur einem Buchstabe benenne. Hierauf werde

ich später zurückkommen. Natürlich kann man ruhig die Variablen mit nur einem Buchstabe benennen. Eine dabei viel gebrauchte Methode ist das Benutzen der Buchstaben, in der Alphabetischen Reihe nach zu tun, damit euch im Falle von Zweifeln, ob ein Buchstabe bereits benutzt wurde, immerhin noch die letzten Buchstaben zum verfügung stehen. Dennoch möchte ich einige Buchstaben ausnehmen:
Die Buchstaben: f, n, i, x und y.
Beim Gebrauch von FOR/NEXT-Schleifen bevorzuge ich die Buchstaben 'f' und 'n', einerseits weil das auch die Anfangsbuchstaben von beiden Kommando's sind, anderseits weil es die gleichen Tasten sind, und dadurch leicht zu tippen. Für die richtigen Anfänger unter euch, ich meine nicht FOR f=..., ..., ..., NEXT n, sondern
FOR f= ..., ..., ..., Next f und FOR n=..., ..., ..., NEXT n.

Beim Gebrauch von INPUT bevorzuge ich die Buchstaben 'i', oder 'i$', das gleiche gilt auch für INKEY$.
Beispielen: xxx INPUT "Welches Niveau ? "; i oder INPUT "Noch einmal (J/N)? "; i$
xxx PRINT "Welches Niveau ? ": Let INKEY$= i$
Bitte beachten Sie das beim Gebrauch von INKEY$ nur Stringvariabelen gebraucht werden können.
Eine Lösung ist die Zeile: xxx PRINT "Welches Niveau ? ": Let i= VAL INKEY$,
Meistens ist die bessere Lösung eine neue Zeile: xx5 LET niv= VAL i$
Weil man zwischen Zeile xxx und xx5 noch eine Kontrolle auf die Tastatureingabe einbauen könnte.
Und dann die Buchstaben 'x' und 'y', die werden reserviert für Bildschirm Aktionen.
Beispiel: PLOT x,y oder PRINT AT x,y , die Leute die mehr oder weniger mit Mathe zu tun gehabt haben wissen schon warum, die anderen haben vielleicht gemerkt, das es auch im Spectrum-Handbuch beim erstellen von Mathe-Grafiken üblich ist mit X und Y-Werten zu arbeiten.

Neben dem Vorteil das man leicht sehen kann, wofür die Variablen stehen, gibt es noch einen grossen Vorteil:
Ich könnte leicht eine Routine von einem meiner Programmen (ohne sie umzuprogrammieren) in einem anderen Programm von mir benutzen, weil die benötigte Variablen meistens die gleichen Namen haben. Dasselbe könnte auch für Programme von anderen gelten, wenn sie auf die gleiche Art programmieren.

Wie ich schon sagte, könnte man Zahlen 'STRINGen' : LET a= VAL "1", oder GO TO VAL "2000" , bei letzterem ist zu sehen welches Zahl gemeint ist.
Ein Zeile mit LET d(VAL "12")= VAL "3" +(VAL "1" AND e>VAL "9") ist nun auch wieder nicht so schnell einzutippen.
Lösung : LET d(lz)=oE+(oI AND e>og Beachte , Im Sinclair Basic wird das "g" anders gestaltet, und gleicht mehr der 9, ein andere Option ist das 'p'
Ich habe das 'I' nicht als 'i' eingetippt weil das 'I' mehr der 1 gleicht. Alles in kleinen Buchstaben würde leichter einzutippen sein und man könnte auch das 'l' (Kleines L) gebrauchen, das sich der '1' (eins) noch mehr gleicht, aber ich habe das 'L' für die '4' reserviert und im Sinclair Basic gibt es keinen Unterschied zwischen der Variablen 'L' und der Variable 'l' (kleine L).
Mit den folgenden Variablen könnte man die Zahlen von 0 bis 50 ersetzen, und dabei bleiben die meisten doch noch zu erkennen.

oo=0, oI=1, oZ=2, oE=3, oL=4, oS=5, od=6, oy=7, oB=8, og=9 oder op=9,
Io=10, II=11, IZ=12, IE=13, IL=14, IS=15, Id=16, Iy=17, und so weiter
Zo=20, ZI=21, ZZ=22, ZE=23 ZL=24, ZS=25, u.s.w.
Eo=30 EI=31, u.s.w. Lo=40, u.s.w. So=50 u.s.w.

Auch größere Zahlen sind auf dieser Art möglich z.b. ZIoo=2100 .
Für die '6' habe ich nicht das 'b' sondern das 'd' gebraucht, damit ich das 'B' für die '8' gebrauchen konnte, sonst hätte ich keinen Buchstaben für die '8' gewußt. Mit (o)d=6 und (o)p=9 hat man bei beiden den Umkehr- Effekt wie bei den Zahlen.
Auch habe ich nicht für den sparsamsten Lösung : o=0, d=6 u.s.w gewählt, weil ich dann nicht mehr die 'normalen' 'y' für Bildschirm-Aktionen zur Verfügung hätte. Natürlich wäre es noch sparsamer, wenn man beim vergeben der Variablen die beiden ersten Möglichkeiten mit benutzt:
LET oI= PI/PI: LET oZ= VAL "2": LET oE= INT PI: LET oL=oZ+oZ: u.s.w.
Aber immerhin auf die Balance zwischen Nutzen/Deutlichkeit und (übertriebener) Sparsamkeit achten.

Zurück zum Mathe-Programm:

```
1050 FOR i=1 TO 7                    ;Ich optiere für FOR f ....
1060 IF d(i)=a THEN GO TO 1090       ;die FOR/NEXT Schleife ist aber noch nicht bei '7'
                                     ;angekommen
1070 NEXT i
1080 GO TO 1200                      ;Ende der Runde , 0 Punkte
1090 LET d(i)=0                      ;Obwohl die zweite Zahl noch falsch sein könnte, wird die
                                     ;Erste bereits auf 0 gestellt. Wenn aber die 2. Zahl falsch ist
                                     ;wird die Runde (Spiel) durch Zeile 1130 beendet,
                                     ;dadurch gibt es bei diesem Programm kein Problem.
                                     ;auch hat das auf 0 stellen von d(i) einen Vorteil
                                     ;den ich später besprechen werde.
1100 FOR i=1 TO 7                    ;Ich optiere für FOR f ....
1110 IF d(i)=b THEN GO TO 1140       ;die FOR/NEXT Schleife ist aber noch nicht bei '7'
                                     ;angekommen
1120 NEXT i
1130 GO TO 1200                      ;Ende der Runde , 0 Punkte
1140 LET d(i)= VAL f$
1145 PRINT ....
```

Es gibt hier zwei Lösungen, die Erste:

```
1050 LET gut=0: FOR f=1 TO 7          ;gut ist die Variable für richtige Zahlen
1060 IF d(f)=a  THEN LET gut=1: LET z=f:  ;'z' behält die richtige f-position, und die FOR/NEXT
     Let f=7                          ;Schleife ist  bei '7' angekommen . NEXT f wird zu 1080
1070 NEXT f                           ;springen.
1080 IF gut=0 THEN GO TO 1200
1090 LET d(z)=0                       ;Immer noch zu früh auf 0 stellen
1100 LET gut=0: FOR f=1 TO 7          ;gut ist die Variable für richtige Zahlen
1110 IF d(f)=b THEN LET gut=1: LET z=f:  ;'z' behält die richtige f-position, und die FOR/NEXT
     Let f=7                          ;Schleife ist  bei '7'  angekommen . NEXT f geht zu 1130
1120 NEXT f
1130 IF gut=0 THEN GO TO 1200
1140 LET d(z)= VAL f$
1145 PRINT ....
```

Wenn man in Zeile 1060 LET z=f durch z1=f ersetzt, und in Zeile 1110 LET z=f durch LETz2=f ersetzt, dann könnte man die Zeilen 1090 nach hinten versetzen.
Es wird dann Zeile 1135 LET d(z1)=0. Nun auch Zeile 1140 ändern in 1140 LET d(z2)= VAL f$.
Wenn nun einer von beiden Zahlen falsch ist, wird immer nach 1200 gesprungen, damit kann man nur bei Zeile 1135 ankommen wenn beide Zahlen göltig sind.
Warum das alles wenn das Program funktionierte, werden Sie vielleicht fragen. Bitte warten Sie erst die 2te Lösung ab.

Die 2te Lösung:

```
1050 LET gut=0: FOR f=1 TO 7          ;gut ist die Variable für richtige Zahlen
1060 IF d(f)=a  THEN LET gut=gut+1: LET z1=f  ;'z1' behält die richtige f-position,
1070 IF d(f)=b  THEN LET gut=gut+1: LET z2=f  ;'z2' behält die richtige f-position,
1080 NEXT f                           ;die FOR/NEXT Schleife kommt bei '7' an
1090 IF gut<2  THEN GO TO 1200        ;Beide Zahlen müssen richtig sein sonst wird
                                      ;Routine 1200 angerufen
1100 LET d(z1)=0: LET d(z2)= VAL f$
1145 PRINT ....
```

Wieder etwas Speicherraum gewonnen, aber das wichtigste kommt noch. Weil die Zahlen wenn die Routine 1200 angerufen wird, noch nicht geändert wurden, ist es jetzt möglich nur die Mitteilung "Falsche Zahlen" zu geben, und als Strafe, statt 0 Punkte für die Runde zu geben, 1 Punkt abzuziehen und es zu erlauben die Runde mit einem neuen Versuch fortzusetzen.

In diesen Falle wird vorkommen das ein unglücklicher Tipp-Fehler zu 0 Punkte und eine verlorene Runde führt.
Neben der 2ten Lösung wird Version 3 auch diese neue Versuch-Option bekommen. Ich glaube das damit das Program noch mehr zur Spielfreude beitragen wird.
Aber das wichtigste ist, daß die Programmier-Art der 2ten Lösung auch in anderen Programmen ein Lösung bedeuten könnte.

Halt, Stop, werden die echten Basic-Meister sagen, da stimmt etwas nicht, und Sie haben recht.
Es gibt jetzt 2 Fehler, die ich absichtlich noch nicht behoben habe.
Diese zu beheben ist nicht so schwer aber es wird ein wenig unübersichtlicher wirken, und nicht in jeder auf diese Art programmierter Routine wird es ein Fehler sein, darum habe ich bis zuletzt gewartet, um sie zu beheben.
Wo sind dann die Fehler? Nun erstens gibt es keine Kontrolle ob beim d(z1) und d(z2) die gleiche Zahl (Position f) gelesen wird. Im Original Programm wurde das behoben durch das auf 0 stellen des zuerst gefundenen d(f). Bei dem zweiten d(i) werden die Zahlen mit Wertung 0 überschrieben.
Glücklicherweise ist das leicht gut zu machen:

```
1050 LET gut=0: LET z1=0: LET z2=0                ;gut ist die Variabele fur gute Zahlen
1060 FOR f=1 TO 7
1070 IF d(f)=a  AND z1=0 THEN LET gut=gut+1:      ;wenn einmal eine gültige Zahl gefunden ist,
     Let z1=f                                     ;behält 'z1' die richtige f-Position und ist nicht
                                                  ;mehr 0 und Zeile 1070 wird übersprungen.
1075 IF d(f)=b  AND f<>z1THEN LET gut=gut+1:      ;Wenn einmal eine gültige Zahl gefunden ist,
     Let z2=f                                     ;und f ist nicht gleich 'z1', dann behält 'z2'
                                                  ;die richtige f-Position, und Zeile 1075 wird
                                                  ;auch übersprungen.
1080 NEXT f                                       ;die FOR/NEXT Schleife kommt bei '7' an
1090 IF gut<2  THEN GO TO 1200                    ;Beide Zahlen müssen gültig sein sonst wird
                                                  ;Routine 1200 aufgerufen
1100 LET d(z1)=0: LET d(z2)= VAL f$
1145 PRINT ....
```

Wenn die in d(z1) gespeicherte Zahl mehrmals als gültige Zahl vorhanden ist, wird in Zeile 1070 immer die Erste davon registriert.
Wenn die in d(z2) gespeicherte Zahl mehrmals als gültige Zahl vorhanden ist wird in Zeile 1075 immer die Letze davon registriert.
Man könnte das nach Belieben ändern, womit man in eigenen Programmen unterschiedliche Möglichkeiten hat.

Aber ! Da guckt der 2te Fehler um die Ecke, nimm zum Beispiel die Zahlen Reihe 9, 2, 7, 9, 5, 1, 9. Das Program fragt nach der Eingabe eines Terms und man gibt ein: 3*9. (Beachten Sie die vielfach vorkommende Zahl 9 als 2te Zahl!. Als 1te Zahl wird das kein Problem geben. Weiß jemand bereits jetzt warum nicht ?).
Das Program geht weiter:

```
  Start von FOR/NEXT Schleife,
  Zahl a ist auf keiner Position richtig, 'gut' bleibt 0, 'z1' bleibt 0,        ;kein Problem,
Aber jetzt Zahl b:
  Zahl b ist richtig auf Position 1, 'gut' wird 0+1=1, 'z2' wird f = 1,        ;kein Problem
  Zahl b ist richtig auf Position 4, 'gut' wird 1+1=2, 'z2' wird f = 4,        ;'gut'=2, gibt das kein Problem?
  Zahl b ist richtig auf Position 7, 'gut' wird 2+1=3, 'z2' wird f = 7,        ;'gut'=3, das gibt bestimt ein Problem!
  Ende von FOR/NEXT loop,
```

Lösung in Zeile:

```
  1075 IF d(f)=b  AND f<>z1 AND z2<>0 THEN LET gut=gut+1: LET z2=f
```

Das ist der gleiche Trick der in Zeile 1070 auch für Zahl a wirkte.

Bin ich jetzt zufrieden? Nein! Ich hatte bereits gesagt, das es etwas unübersichtlicher geworden ist.
Dadurch wird die richtige Lösung für das Mathe-Program fast übersehen:

```
1050 LET z1=0: LET z2=0                          ;'z1' und 'z2' sind 0 (=leer)
1060 FOR f=1 TO 7
1070 IF d(f)=a  AND z1=0 THEN LET z1=f           ;wenn einmal eine gültige Zahl gefunden ist, und
                                                 ;'z1' noch leer (0) ist, dann behält 'z1'die richtige
     ; f-Position und ist nicht mehr 0 und Zeile
     ; 1070 wird weiterhin übersprungen.
1075 IF d(f)=b  AND f<>z1 AND z2=0 THEN LET z2=f  ;wenn einmal eine gültige Zahl gefunden ist, und
                                                 ;'f' ist nicht gleich 'z1' und 'z2' ist noch leer
                                                 ; ist dann behält 'z2'die gute f-position und ist
                                                 ;nicht mehr 0 und Zeile 1070 wird weiterhin
                                                 ;übersprungen .
1080 NEXT f                                      ;Die FOR/NEXT Schleife kommt bei '7' an
1090 IF z1=0 OR z2=0  THEN GO TO 1200            ;Beide Positionen müssen definiert sein, nur dann
                                                 ;werden beide Zahlen gültig sein, sonst wird
                                                 ;Routine 1200 angerufen
1100 LET d(z1)=0: LET d(z2)= VAL f$
1145 PRINT ....
```

Warum ich nicht gleich die richtige Lösung gegeben habe? Nun, nicht jedes Program verlangt genau die gleiche Lösung, weil nicht jedes Programm die gleichen Forderungen stellt. Nehmt zum Beispiel ein Program bei dem es nur Falsch ist wen beide Zahlen nicht richtig sind und man mit mindestens einer richtigen Zahl weitermachen darf.
Dann könte Zeile 1090 folgende sein:
1090 IF z1=z2 THEN GO TO 1200, weil nur wenn die beiden noch 0 sind werden sie einander gleichen.

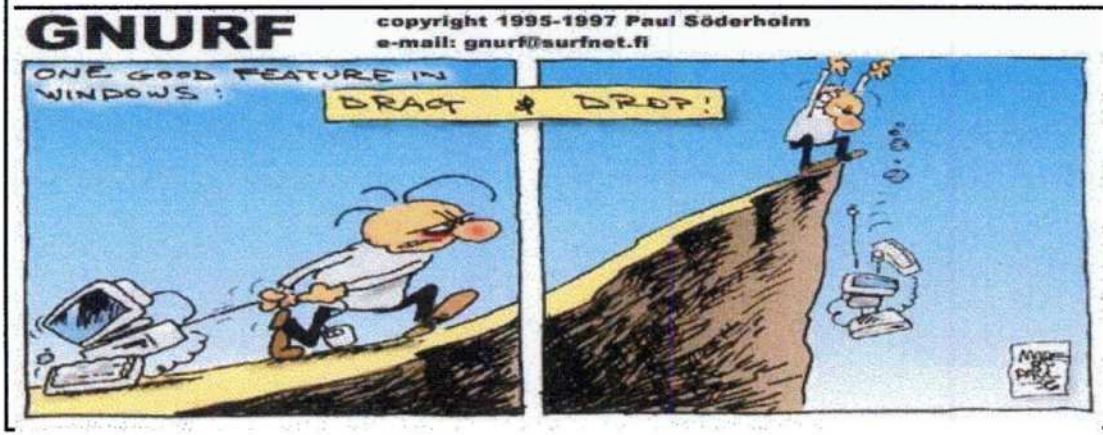
Jetzt ist erstmal Schluß. Ich bedanke mich bei dem Programmierer von 'Mathegenie" für die Unterstützung bei diesem Artikel. Ich hoffe einigermaßen gezeigt zu haben, wie man ein bißchen netter in Basic programmieren kann, und das die 'Leichtigkeit' mit der ich das vorgegebene Programm geändert und umgestaltet habe genügend andeutet, daß diese Art zu programmieren es nicht schwerer, aber im Gegenteil (vielleicht nach ein bißchen Übung) es leichter macht.
Ich werde für einen folgenden Artikel einige weiteren Tips sammeln, vermutlich werden es einige Subroutine sein, die in mancherlei Programm zu verwenden sind.
Habt ihr selbst aber noch ein Basic-Programmier-Problem, wofür ihr eine Lösung sucht, dann schickt es bitte an den Club-Leiter, der es dann hoffenlich in der SUC-SESSION abdrucken wird (Neue Rubrik: der Basic Arzt?).
Auf diese Art könne ich oder ein anderer Basic-Wizard vielleicht eine Lösung anbieten. Und bedenkt, das wenn wir es nicht lösen können, ihr es immerhin noch selbst versuchen dürft (kleiner Witz).
Und natürlich sind Vorschläge für weitere Lösungen von euch auch herzlich willkommen.

Als letzes möchte ich alle Lesern auf die Website des HCC-Sinclair-gg aufmerksam machen:

www.hobby.nl/~sinclair-gg

Bis jetzt gibt es 'nur' eine Niederländische und eine Englische Version. Vielleicht wird es in Zukunft auch noch eine Deutsche Version geben. Schreibt mal, ob euch daran etwas liegt.
Neben Infos über die HCC-Sinclair-gg, kann man dort auch viel erfahren über SPC, SUC, ASC(Scene+) und ZX-Team.
Für einen schnelleren Zugang könnt ihr im eigenen Browser die Option "Bilder laden" ausschalten.

Johan Koning



Comic eingesandt von Christof Odenthal

Einladung zur DOXYCON 99

Hallo Spectrum-Fans!!!

Nach dem Erfolg der Doxycon 98 haben wir beschlossen, das Treffen ein drittes Mal stattfinden zu lassen. Das Treffen wird im Schulgebäude (zvlastni skola) der Stadt Doksy, in der Komensky Straße beim Marktplatz stattfinden. Der Start ist am Freitag, 23. Juli um 10.00 Uhr und es wird durchgemacht bis Sonntag, 15.00 Uhr.

Wie kommt man nach Doksy?
Doksy liegt im Norden von Tschechien, circa 20km von Ceska Lipa und 30km von Mlada Boleslav oder um einen größeren Anhaltspunkt zu geben, etwa 70 km von Prag.
Von Prag aus gibt es Bahn und Busverbindungen nach Doksy, der Bus ist aber mehr zu empfehlen, weil man mit diesem direkt und ohne umsteigen das Ziel erreicht. Die Abfahrtstelle ist "Florenc" Haltestelle Nr. 18.
Von der Doksy Bushaltestelle sind es nur ein paar Meter bis zum Marktplatz, wo auch die Schule steht. Keine Angst, der Weg wird sowohl von der Bushaltestelle als auch vom Bahnhof aus gekennzeichnet sein.

Was sollte man mitbringen?
Bringt euren Specci und alles was ihr tragen könnt. Auch ein Fernseher oder Monitor wird empfohlen, da wir nicht sehr viele zur Verfügung stellen können.
Außerdem:

- 100 Kronen (ca. 5,00 DM) Eintritt
- Verpflegung über die Tage oder Geld zum Essen gehen
- Schlafsack (wer auf dem Treffen schlafen will)
- Verlängerungskabel (es gibt nicht so viele Steckdosen), für uns deutsche ist auch ein Eurostecker zu empfehlen
- Das eigene Demo (keine Bedingung)
- Geld für den Rückweg
- Die Freundin (aber es gibt keine Garantie, das sie sich nicht langweilen wird)

Alkohol, Zigaretten und Drogen sind auf der Party strengstens verboten. Jede Zuwiderhandlung wird mit Ausschluß bestraft.

Folgende Wettbewerbe werden verantstaltet:

- Demo-Wettbewerb: Es gibt keine Beschränkungen, die Demo muß nur den Hinweis einhalten, das sie speziell für die Doxycon 99 programmiert wurde.
- 4K Intro Wettbewerb: Das Intro darf 4096 Bytes lang sein, Packer können natürlich benutzt werden.
- Musik-Wettbewerb: Keine Beschränkungen, Sample-Musik oder AY ist zugelassen.
- Grafik-Wettbewerb: Das Bild muß im normalen Spectrum-Format (6912 Bytes) sein. Keine weiteren Beschränkungen.

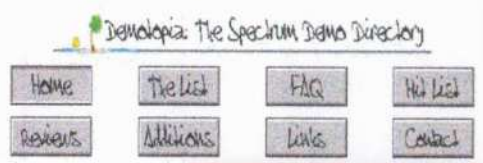
Jeder kann kommen, aber bitte erwartet keine Riesenstadt, Doksy ist nur eine Kleinstadt. Außerdem wird nicht jeder auf der Party Englisch sprechen können, geschweige den Deutsch. Aber es wird auf jeden Fall wieder eine tolle Stimmung sein und eine Menge Spectrum-Freaks werden erwartet.

Erstmal tschüß und bis zur Doxycon Factor 6/E.S.A., e-mail: petrik@ius.prf.cuni.cz

Adresse des Veranstalters:
Tuleby of E.S.A.
Petr Sindelar
Valdstejnska 164
472 01 Doksy
Tschechien

Stars im Internet

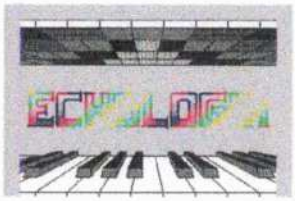
Auch heute haben wir wieder eine bunte Mischung von Websites für euch angeschaut. Beginnen wollen wir mit einer Site von einem unserer Mitglieder:
DEMOTOPIA von Matthew Westcott (The Gasman)
http://web.ukonline.co.uk/demotopia



Wie der Name schon sagt, es geht natürlich um Demos. In einer bisher einmaligen Art und Weise hat Matthew eine interessante Mischung zusammengestellt. Man findet hier Berichte aus der YOUR SINCLAIR, die Zeitschrift die Demos in der Zeit von 1992 bis 1993 richtig bekannt gemacht hat und man kann diese Demos auch via Mausklick gleich runterladen. Außerdem gibt es noch ein riesiges Demoarchiv und Neuerscheinungen werden auch noch extra aufgelistet (zumindest alles was neu in dieses Archiv kommt). Auch ein FAQ ist aufgebaut worden, das ist ein Forum in dem häufig gestellte Fragen gleich beantwortet werden. Seine persönlich en Top-Titel hat der Gaslieferant auch gleich auf eine extra Seite mit Screenshots gelistet und einige Infos dazu geliefert. Sicherlich fehlt auch der Hinweis auf diverse andere Homepages nicht. Alles in allem ist diese Seite einfach ein Muß für alle Demofans. Ich persönlich habe hier viele Werke gefunden, nach denen ich schon länger gesucht hatte und erfreulicherweise waren alles die einfach zu konvertierenden TAP-Files! Vielen Dank, Matthew.

Dies Irae - Exodus - 89K

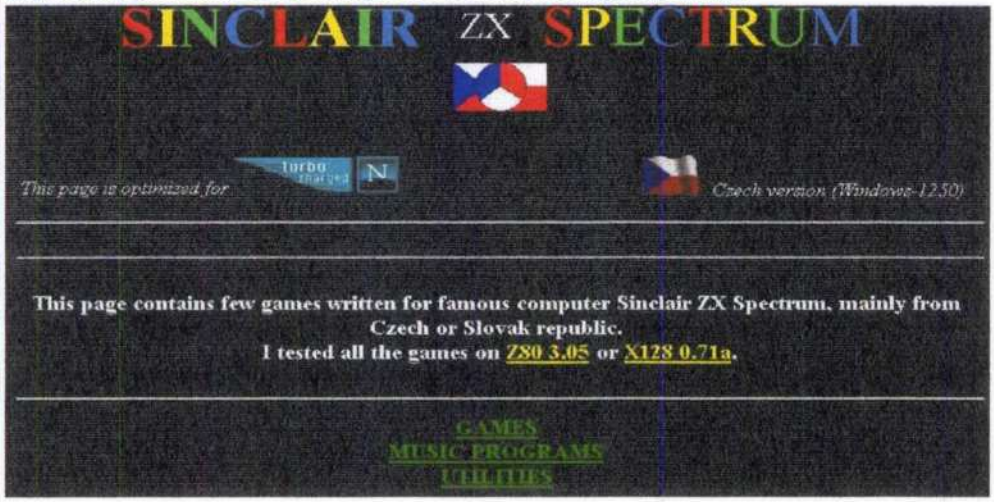
Exodus demos are as inventive as they come. Just when you think you've seen it all, they come up with another twist. . and they don't come much better than this.



Echelogia - Busycell - 117K

This one was the star of the Demobit '95 competition. Busy (with artistic assistance from Noro) pushes the Spectrum hardware to the limit, so you're in for a treat providing that your emulator can handle it.

Nachdem wir jetzt über Demos gesprochen haben, schauen wir mal nach, was wir noch für Programme im Netz finden. Die Homepage von Acid Nature bietet hier einiges:
http://www.geocities.com/TimesSquare/Battlefield/1467/spectrum.html



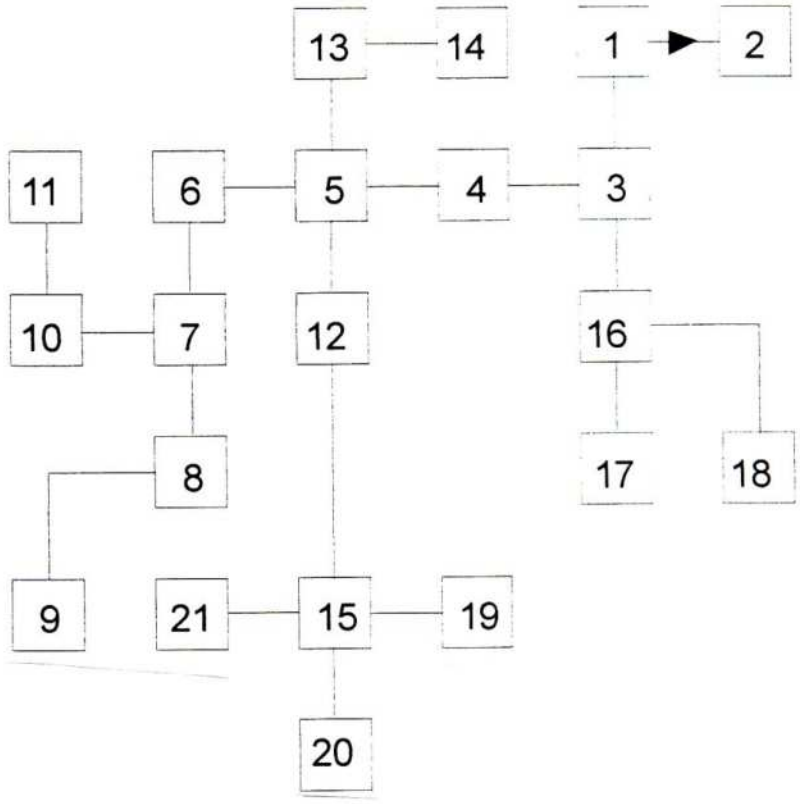
Hier werden alle Tschechischen Programme die bislang erschienen sind aufgelistet und auch zum Download freigegeben. Dies umschließt nicht nur Spiele sondern auch Utilities. Für uns weniger interessant ist die Rubrik ausländischer Spiele die ins tschechische konvertiert wurden. Das ganze ist unterteilt in Spiele, Musikprogramme, Utilities und Verschiedenes. Außerdem noch eine Rubrik für besonders seltene Spiele, die aber nicht unbedingt tschechisch sein müssen.
Da ich sehr viele dieser Programme kenne, muß ich sagen, das die Site so ziemlich alles bietet, was aus Tschechien und Slowakien kam. Bei neueren Programmen allerdings sind die Macher wohl nicht so informiert, es werden meist die älteren Programme angeboten. Dennoch kann man hier sehr viel Software finden, die bislang völlig unbekannt war. Was leider fehlt ist eine Kurzbeschreibung der Programme, da sich zum Teil auch Demos oder Adventures darunter befinden, die ja nicht für jedermann interessant sind. Leider sind auch nur wenige TAP-Files darunter, was das konvertieren auch erschwert. Dennoch denke ich man sollte doch mal reinschauen, es lohnt sich auf jeden Fall.

So, mit diesen beiden Seiten war´s das auch wieder für diese Ausgabe. Ich möchte hier nochmal den Aufruf an alle starten, die eine Webseite im Netz haben, dies uns mitzuteilen. Leider hat sich bis jetzt niemand gemeldet, wir mußten alle Seiten selber finden. Wir schauen uns gerne eure Seite an, nur die Adresse müßt ihr uns mitteilen. Mailt an: sintech@online.de
te

Frosch, und siehe da, er verwandelt sich in eine wunderschöne Prinzessin. Als Dank für ihre Befreiung gibt sie uns einen Ring. Jetzt noch nach Osten in die Bibliothek und das Adventure ist gelöst.

Soviel zu diesem kurzen Intermezzo. Bei unserem zweiten Programm sehen wir uns der Verdoppelung der Locations und auch einem höheren Schwierigkeitsgrad gegenüber. Bei „The Island" treffen wir auf folgende Locations:

01) At the beach west of the sea
/ some sand, book
02) In the wide wide sea
=> F A L L E !!!!!
03) Still at the beach
04) At the edge of a forest
05) In a palm wood / log of wood
=> firewood
06) In front of a palisade / pot
07) Standing in a yard / goat
08) In a house / man, torch
09) In a dry cellar / some wood
10) Inside of a stable
11) In an old shed / sail
12) Deep in the palmwood
/ snake
13) At a cave entrance / gun
14) In a cave / pair of dice
15) In a village / indio, kettle
16) On the deck of a wreck
17) At the foremast / dead man
18) Under deck
/ shovel, chest, axe
19) Inside a hut / some colours
20) In the hut of the witch doctor
/ hammer
21) In the corrall / bull, some nails



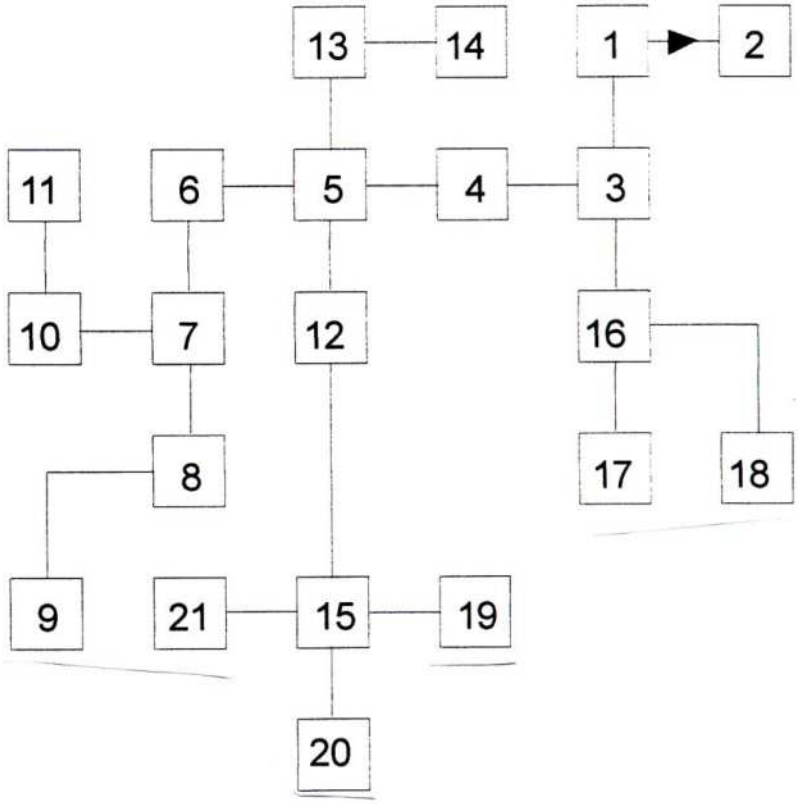
Nun zu den Lösungshinweisen. Wie wir sehen, hat es uns bei diesem Adventure nach draussen verschlagen und zwar auf eine kleine Insel. Es stellt sich nunmehr die Frage, was wir hier eigentlich wollen und wie es aussieht, scheint die Flucht unser einziger Gedanke zu sein. Aber wie kommt man von einer Insel runter? Wir werden sehen.....

Beim Start befinden wir uns an unserem Ausgangsort „at the beach west of the sea". Hier gibt es jede Menge Sand, wie das oft an einem Strand so üblich ist. Wir könnten jetzt natürlich auf den Gedanken kommen, und uns nach Osten über das Meer schwimmend abzusetzen. Wer dies probiert, wird sehr bald feststellen, daß das keine so gute Idee war, denn wir können nicht schwimmen und ertrinken sofort in den reissenden Fluten. Also bleibt uns noch der Weg nach Süden, den wir auch einschlagen um an einen anderen Teil des Strandes zu gelangen (Location 2). Da wir nun schon mal am Strand sind, gehen wir von hier aus weiter südlich und kommen „on the deck of a wreck" (Location 16). Hier gibt es nichts besonderes zu sehen und wir folgen unser bisherigen Richtung weiter bis wir zum Fockmast (at the foremast) gelangen. Hier sehen wir eine Leiche herumliegen, was in uns den Gedanken aufkeimen läßt, daß es auf dieser Insel eventuell gefährlicher ist als es momentan aussieht. An so einem Ort wollen wir natürlich nicht verbleiben und gehen zurück nach Norden und von da aus nach unten (Location 18). Wir befinden uns jetzt unter Deck und hier findet sich eine Schaufel und eine Kiste. Beides Sachen, die recht interessant aussehen. Also nehmen wir die Schaufel mit und öffnen die Kiste. Darin bedindet sich eine Axt, die wir vorsichtshalber auch einsacken. Dann geht es wieder zurück an den Strand (Location 1) und wir graben im Sand. Nach gar nicht so langer Zeit finden wir ein Buch (was das hier wohl macht) und legen die Schaufel ab. Dafür greifen wir uns das Buch und lesen es. Wir erfahren, wie man ein Floß macht. Spätestens jetzt ist uns klar, wie wir von der verdammten Insel runterkommen. Das Buch erfüllt nun keinen Nutzen mehr und wir werfen es weg. Jetzt gehen wir nach Süden und von hier aus weiter nach Westen und gelangen an den Rand eines Waldes. Hier gibt es nichts weiter zu tun und wir folgen unserer Richtung bis wir in einen Palmenwald gelangen (Location 5). Hier gibt es einen großen Baumstamm zu sehen, den wir mit unserer mitgebrachten Axt sogleich kleinhacken und so in Feuerholz verwandeln. Die Axt hat ihre

Frosch, und siehe da, er verwandelt sich in eine wunderschöne Prinzessin. Als Dank für ihre Befreiung gibt sie uns einen Ring. Jetzt noch nach Osten in die Bibliothek und das Adventure ist gelöst.

Soviel zu diesem kurzen Intermezzo. Bei unserem zweiten Programm sehen wir uns der Verdoppelung der Locations und auch einem höheren Schwierigkeitsgrad gegenüber. Bei „The Island" treffen wir auf folgende Locations:

01) At the beach west of the sea
/ some sand, book
02) In the wide wide sea
=> F A L L E !!!!!
03) Still at the beach
04) At the edge of a forest
05) In a palm wood / log of wood
=> firewood
06) In front of a palisade / pot
07) Standing in a yard / goat
08) In a house / man, torch
09) In a dry cellar / some wood
10) Inside of a stable
11) In an old shed / sail
12) Deep in the palmwood
/ snake
13) At a cave entrance / gun
14) In a cave / pair of dice
15) In a village / indio, kettle
16) On the deck of a wreck
17) At the foremast / dead man
18) Under deck
/ shovel, chest, axe
19) Inside a hut / some colours
20) In the hut of the witch doctor
/ hammer
21) In the corrall / bull, some nails



Nun zu den Lösungshinweisen. Wie wir sehen, hat es uns bei diesem Adventure nach draussen verschlagen und zwar auf eine kleine Insel. Es stellt sich nunmehr die Frage, was wir hier eigentlich wollen und wie es aussieht, scheint die Flucht unser einziger Gedanke zu sein. Aber wie kommt man von einer Insel runter? Wir werden sehen.....

Beim Start befinden wir uns an unserem Ausgangsort „at the beach west of the sea". Hier gibt es jede Menge Sand, wie das oft an einem Strand so üblich ist. Wir könnten jetzt natürlich auf den Gedanken kommen, und uns nach Osten über das Meer schwimmend abzusetzen. Wer dies probiert, wird sehr bald feststellen, daß das keine so gute Idee war, denn wir können nicht schwimmen und ertrinken sofort in den reissenden Fluten. Also bleibt uns noch der Weg nach Süden, den wir auch einschlagen um an einen anderen Teil des Strandes zu gelangen (Location 2). Da wir nun schon mal am Strand sind, gehen wir von hier aus weiter südlich und kommen „on the deck of a wreck" (Location 16). Hier gibt es nichts besonderes zu sehen und wir folgen unser bisherigen Richtung weiter bis wir zum Fockmast (at the foremast) gelangen. Hier sehen wir eine Leiche herumliegen, was in uns den Gedanken aufkeimen läßt, daß es auf dieser Insel eventuell gefährlicher ist als es momentan aussieht. An so einem Ort wollen wir natürlich nicht verbleiben und gehen zurück nach Norden und von da aus nach unten (Location 18). Wir befinden uns jetzt unter Deck und hier findet sich eine Schaufel und eine Kiste. Beides Sachen, die recht interessant aussehen. Also nehmen wir die Schaufel mit und öffnen die Kiste. Darin bedindet sich eine Axt, die wir vorsichtshalber auch einsacken. Dann geht es wieder zurück an den Strand (Location 1) und wir graben im Sand. Nach gar nicht so langer Zeit finden wir ein Buch (was das hier wohl macht) und legen die Schaufel ab. Dafür greifen wir uns das Buch und lesen es. Wir erfahren, wie man ein Floß macht. Spätestens jetzt ist uns klar, wie wir von der verdammten Insel runterkommen. Das Buch erfüllt nun keinen Nutzen mehr und wir werfen es weg. Jetzt gehen wir nach Süden und von hier aus weiter nach Westen und gelangen an den Rand eines Waldes. Hier gibt es nichts weiter zu tun und wir folgen unserer Richtung bis wir in einen Palmenwald gelangen (Location 5). Hier gibt es einen großen Baumstamm zu sehen, den wir mit unserer mitgebrachten Axt sogleich kleinhacken und so in Feuerholz verwandeln. Die Axt hat ihre

Schuldigkeit getan und wird abgelegt. Momentan lassen wir das Feuerholz jedoch liegen und gehen weiter nach Westen bis wir vor einer großen Palisade stehen (Location 6). Hier steht einsam und verlassen ein leerer Topf herum, den wir aufnehmen und sogleich benötigen werden. Weiter geht es nach Süden und bestimmt entwickelt sich in uns schon ein recht auffälliges Durstgefühl. Hier im „yard" (Location 7) befindet sich auch eine Ziege (goat) die wir sogleich melken (milk goat). Das hat den Vorteil, daß wir nun Milch haben, um unseren Durst zu stillen (drink milk) und die Ziege glücklich von dannen wandert. Hätten wir sie nicht gemolken, so hätte uns die Ziege angegriffen und unsere Reise an dieser Stelle beendet. Den Pot brauche wir nicht mehr und er kann hier bleiben. Weiter geht es nach Süden und wir gelangen in ein Haus, in dem ein Mann wohnt. Zuerst interessiert uns aber die Fackel und wir nehmen sie an uns. Zurück zum „yard" und dann nach Westen abgebogen, was uns in einen Stall bringt. Jetzt ist es an der Zeit die Fackel anzuwerfen (light torch). Von hier aus geht es nach Norden und wir sind in einem alten Schuppen. Dort liegt ein Segel, das wir sogleich mitnehmen. Zurück in den Stall und dann weiter bis zum Palmenwald (Location 5). An dieser Stelle führt ein Weg auch nach Norden und wir gelangen an einen Höhleneingang. Von hier aus nach Osten und in der Höhle (Location 14) finden wir ein paar Würfel. Als alte Spieler interessiert uns das natürlich und wir nehmen sie mit. Zurück zur Location 5 und dort das Segel deponiert und das Feuerholz mitgenommen. Auf dem Rückweg haben wir aber vorher noch am Höhleneingang das Gewehr eingepackt. Es ist jetzt aber Zeit mal nach Süden zu gehen und wir kommen noch tiefer in den Palmenwald (Location 12), wo uns eine Schlange den Weg versperrt. Jetzt aber bloß nicht versuchen an ihr vorbei zu kommen, denn ein tödlicher Biß ist uns sicher. Also bleibt nur noch, auf sie zu schießen. Leider erweisen wir uns als miserable Schütze und verfehlen sie. Die Schlange ist jedoch von unseren Schießkünsten dermaßen verstört, daß sie vorsichtshalber das Weite sucht. Also trennen wir uns von unserem Gewehr und gehen weiter nach Süden. Wir gelangen in ein Eingeborenendorf, wo wir einen Indio und einen Kessel vorfinden. Sofort schießt uns nur noch ein Gedanke durch den Kopf - Kannibalen. Oftmals lassen sich ja Eingeborene mit Geschenken besänftigen und so versuchen es wir auch. Wir geben dem Oberindio das mitgebrachte Feuerholz worauf er uns lautstark zu seinem Freund ausruft. Nochmal Glück gehabt. Kleine Geschenke erhalten eben die Freundschaft. Wir sehen uns um, und entscheiden uns nach Westen zu gehen. Wir kommen in eine Umzäunung, in der ein wilder Bulle eingesperrt ist. Da wir die brennende Fackel dabei haben, ist das Tier erst mal vorsichtig und wartet ab. Das ist unsere Chance. Wir schwenken die Fackel hin und her und der Bulle trollt sich. Damit können wir an die Nägel ran, die hier herumliegen. Dann geht es zurück nach Osten und wir löschen die Fackel (off torch). Nun geht es weiter nach Osten und wir betreten eine Hütte. Eine Eingeborenenfrau beginnt sofort uns mit Farben das Gesicht zu bemalen aus Dankbarkeit für das Feuerholz. Nun gehören wir zu ihnen und brauchen nichts mehr zu befürchten. Wir gehen jetzt wieder zurück zum Indio (Location 15) und von hier nach Süden in die Hütte des Hexendoktors. Wie es sich für Mediziner seiner Fakultät gehört, besitzt er einen Hammer (wahrscheinlich Narkosemittel), den wir mitnehmen. Nun wieder zurück zur Location 5 und Hammer und Nägel ablegen. Dann geht es zurück zur Location 8 und mit dem anwesenden Herrn ein Spielchen gemacht (play dice). Er erzählt uns, daß wir ein Floß bauen müssen, um von der Insel runter zu kommen. Naja, das haben wir uns ja schon gedacht. Dann schnell wieder die Fackel angeworfen und runter in den Keller (Location 9). Da es sich um einen sehr trockenen Keller handelt, wurde hier Holz gelagert. Das nehmen wir an uns (kann man ja für das Floß brauchen) und es geht zurück zur Location 5. Hier nun werfen wir alles weg was wir nicht brauchen, d. h. wir nehmen nur Hammer, Nägel, Segel und Holz mit und schleichen uns an den Strand (Location 1). Jetzt noch schnell ein Floß gemacht (build float) und die Flucht ist gelungen.....Leider werden wir nach zwei Tagen von der Titanic aufgelesen und erreichen die Heimat dann letztlich doch nicht. Doch das ist eine andere Geschichte.....The Island ist gelöst.

Das solls von unserer Seite dann auch schon gewesen sein. Wir hoffen, ihr hattet auch an diesen wirklich winzigen Adventure Programmen gefallen. Bis dann und wann an dieser Stelle.....

Harald R. Lack, Heidenauer Str. 5, 83064 Raubling
Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Großholzhausen

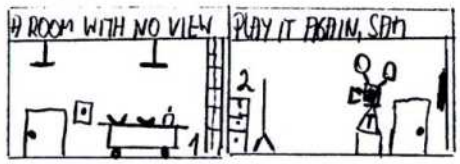
Minigames-Lösungen
"Seymour: Take one" und "Dizzy 3,5"

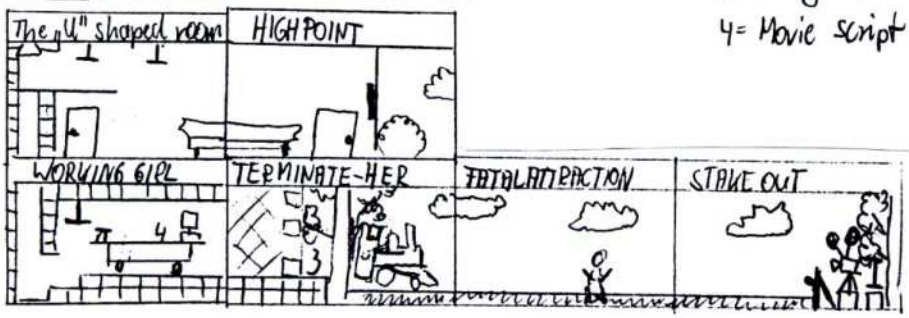
Seid gegrüßt Spectrumfreunde!!

Nachdem wir uns ja bekannterweise meist mit der Lösung von Textadventures beschäFtigen, haben wir heute mal einen Abstecher zu den Grafikadventures gemacht. Eigentlich bezeichnen wir diese Art von Programmen immer als „Lauf rum und mach irgendwas" Games. Gemeint sind Cartoonprogramme wie die der Dizzy- und Seymourreihe.

Wie sich vielleicht der eine oder andere von Euch noch erinnert, haben wir uns vor langer Zeit mal mit der Lösung des ersten Dizzy Programmes beschäftigt und sie dann auch in unserer Clubzeitung veröffentlicht. Ihr werdet Euch nun vermutlich wundern, was das mit unserem heutigen Beitrag zu tun hat, nun, jede Menge. Doch ihr werdet noch sehen. Wie Freunde der Seymour Programme wissen, wollte unser Held immer zum Film und vor diesem Hintergrund entstand dann auch einmal ein Minigame mit dem Titel „Seymour: Take 1". Es ist zwar vom Umfang her wirklich mini, aber grafisch, wie immer bei Programmen von Codemasters, ausgezeichnet umgesetzt. Deshalb hier für alle, die es nicht kennen, die Lösungshinweise. Wer sich den Spaß nicht verderben will, kann ja mal selbst probieren. Es ist wirklich sehr einfach. Für alle anderen.....es geht ans Eingemachte:

Hintergrund der Story ist, daß für einen Film noch die große Rettungsszene gedreht werden muß. Aus unerfindlichen Gründen ist aber die ganze Filmmannschaft an einen anderen Drehort gefahren. Hier wittert nun Seymour seine große Chance. Beim Start des Programmes befinden wir uns im „U shaped room" und die an der Decke angebrachten Ventilatoren verbreiten frische Luft. Da sich in diesem Zimmer auch gleich mal eine Tür befindet und Seymour natürlich wie alle Spectrum Freaks sehr neugierig ist, schauen wir doch einmal, was sich dahinter verbirgt. Wir landen im „room with no view" also in der Dunkelkammer. Wie es sich gehört, gibt es dort auch eine frische, unbelichtete Rolle Film. Die nehmen wir an uns und da sonst nichts Auffälliges zu sehen ist, verlassen wir den Raum wieder. Vom „U shaped room" aus gehen wir nach rechts und befinden uns im „highpoint". Komischerweise gibt es auch hier eine Tür, die zur Durchquerung einlädt. Im „play it again, sam" befindet sich ein Filmprojektor und eine Leinwand. Doch auf dem Kasten links in der Ecke liegt ein interesant aussehender Gegenstand. Also hinaufgesprungen und das Ding (sharp knife) mitgenommen. Hier gibt es zur Zeit nichts weiter zu tun, also machen wir uns wieder auf den Weg in den „U shaped room". Links am Bildrand bemerken wir einen Aufzug, der nach unten führt. Wir steigen ein und drücken die Taste „M" damit es mit uns abwärts geht. Wenn wir aussteigen sind wir im „working girl", wo wir Pippa an einem Schreibtisch sitzen sehen. Man ist ja Kavalier und deshalb quatschen wir die „Dame" mal eben an. Sie erzählt uns, was wir schon lange wissen und zeigt uns ein Filmdrehbuch. Da kann man ja als angehender Star mal ein Auge reinwerfen. Wir wissen jetzt über die zu drehende Szene Bescheid und gehen von hier aus nach rechts zu einer Location mit dem Namen „terminate-her". Hier sehen wir eine abfahrbereite Dampflokomotive. Davor jedoch liegt am Boden noch ein langes Seil. Das greifen wir uns. Falls wir das Script noch dabei haben, legen wir es hier ab. Es wir nicht mehr benötigt. So ausgerüstet (Seil, Messer und Film) gehen wir nach rechts und kommen zur „fatal attraction", wo unsere Filmpartnerin schon wartet. Wir erinnern uns an die guten alten Stummfilme in denen gerne Personen an Schienen gekettet wurden. Also fakeln wir nicht lange und binden die Schöne mit dem Seil fest. Scheint ihr nicht zu gefallen, aber wir kümmern uns nicht weiter darum. Jetzt noch nach rechts zum „stake out" und die dort postierte Kamera mit dem mitgebachten Film laden. Wir müssen aber darauf achten, die Kamera zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht auszulösen, denn der Film ist nicht sehr lang. Also Vorsicht beim Einlegen des Films. Danach zurück zum „terminate-her" und die Lokomotive gestartet. Dann mit Vollgas wieder zur Kamera und diese anwerfen. Jetzt aber keine Zeit verlieren, denn wir müssen mit dem Messer noch schnell zu unserer Filmpartnerin, um sie in letzter Sekunde vor der herannahenden Lokomotive zu retten. Dann aber darauf achten, daß uns der Zug nicht erwischt. Also sofort nach rechts und hinter dem Prellbock in Sicherheit bringen. Nachdem alles gut gegangen ist, entnehmen wir den nunmehr belichteten Film und machen uns auf den Rückweg zum „room with no view". Dort betätigen wir den Lichtschalter und dunkeln den Raum somit ab. Jetzt schnell zum Tisch und den Film entwickeln. Nun den fertigen Film aufnehmen und das Licht wieder anmachen. Mit dem Film gehen wir ins „play it again, sam", legen ihn ein und betrachten uns unser Erstlingswerk. Wenn das kein Oscar wird, dann wissen wir es auch nicht.





1= Reel of film
2= Sharp knife
3= Long rope
4= Movie script

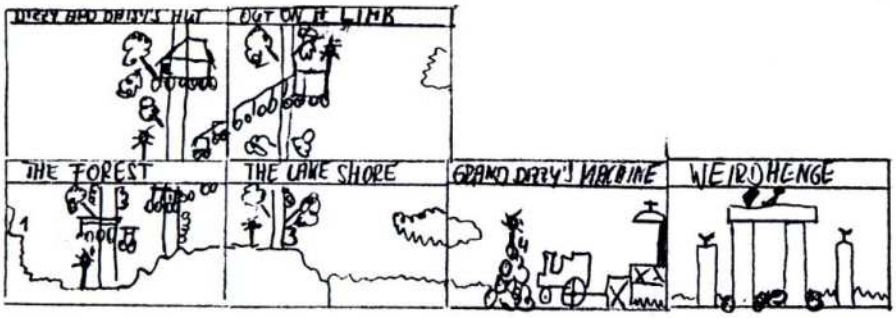
Das war ja eine recht aufregende Sache und genauso geht es nun weiter. Bei unserem zweiten Minigame, das wir heute vorstellen wollen, handelt es sich um das Programm „Dizzy 3 and a half", Insidern bekannt als die Verbindung zwischen Fantasy World Dizzy und Magicland Dizzy. Auch hier handelt es sich um eine Sonderversion, die damals von der englischen Zeitschrift CRASH als Weihnachts-Special veröffentlicht wurde. Bekannterweise ist Dizzy ja ein recht umtriebiges Ei und hat seit seiner Erfindung schon eine Menge Abenteuer bestanden. Dizzy rechnet sich ja bekanntlich zum Stamm des „Yolkfolk", das im Wald in Baumhäusern lebt. Und beim Start dieses Programmes befinden wir uns auch wieder einmal in unserer gewohnten Umgebung (the forest). Hier befindet sich links von uns, auf einem vom Boden aus nicht erreichbaren Felsvorsprung, ein langes Seil (long rope), das wir uns dann etwas später holen werden. Da sonst nichts weiter zu sehen ist, klettern wir mal auf die Bäume und gelangen zu „Dizzy's and Daisy's hut". Wir sehen vor dieser Hütte eine Handkurbel liegen. Sie ist aber von hier aus noch nicht erreichbar. Also klettern wir weiter und gelangen zu „out on a limb". Hier treffen wir einen alten Bekannten, der hier am Baum hängt und nicht mehr runterkommt. Selber schuld, wer sich mit Skyboots ausrüstet und deren Benutzung nicht gewohnt ist. Wir quasseln ein bischen mit ihm und springen dann nach links aus dem Bild. Beim richtigen Timing und der richtigen Absprungstelle gelangen wir so zu unserer Hütte und können nun die Kurbel aufnehmen. Wer immer geglaubt hat, daß Eier sehr empfindlich sind, der wird nun eines Besseren belehrt. Todesmutig springen wir an der äußerst linken Stelle bei der Hütte nach links ins Ungewisse. Aber wie Ihr Euch sicherlich schon gedacht habt, ist das der einzige Weg, um an das lange Seil ranzukommen. Das nehmen wir auch gleich mit. Dann nach rechts raus an „the lake shore". Das lange Seil unter dem Baum benützen und unser Freund ist wieder sicher am Boden. Als Dank erhalten wir die Stiefel (skyboots), die wir bald brauchen werden. Ausgerüstet mit Seil, Kurbel und Stiefeln geht es wieder nach „out on a limb" und von hier aus springen wir so weit als möglich nach rechts aus dem Bild. Mit etwas Glück reicht es bis zu „Grand Dizzy's machine".Dort entledigen wir uns der Stiefel und nehmen dafür das kurze Seil oben vom Felshügel mit. Wichtig ist es hier, vorher die Stiefel auszuziehen, da man sonst sehr leicht ins Wasser fällt und ein Leben aushaucht. Wenn wir das kurze Seil aufgenomen haben, verknoten wir es sofort mit dem langen Seil und laufen dann zu den Rädern der Maschine. Hier verbinden wir die Räder mit dem verknoteten Seil und können nun versuchen, mit der Kurbel die Kiste anzuwerfen. Beim dritten Versuch haben wir dann auch Glück und das Ding läuft. Jetzt nur noch in den Transporter steigen und das Programm ist gelöst.

Zugegebenermaßen sind diese beiden kleinen Spiele recht einfach zu lösen, aber es macht auch mal Spaß sich an so was zu versuchen. Uns gefiel vor allem die tolle Grafik und die überaus gute Spielbarkeit. Zu den richtigen Abenteuern von Seymour und Dizzy kommen wir dann ein anderes mal.

Bis dahin viel Spaß beim Spielen und Knobeln.....

Harald R. Lack, Heidenauer Str. 5, 83064 Raubling
Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Großholzhausen

1= Long rope
2= Starting handle
3= Skyboots
4= short rope



SQ-Tracker – Anleitung

2.2.2 Zusatzmenu
Das Zusatzmenu erscheint an der selben Stelle wie das Hauptmenu.

INPUT DEVICE - SQ-T arbeitet mit zwei Möglichkeiten um Daten einzulesen, TAPE oder DISK, also Kassette oder Diskette. Die Laderoutine für Kassette ist in Assembler geschrieben und läuft auf allen Speccies. Die Laderoutinen für Diskette sind in Basic und können den jeweiligem Diskettensystem angepaßt werden, wenn dies nicht schon geschehen ist.
OUTPUT DEVICE - Wie INPUT DEVICE, nur zum abspeichern. Man kann Daten auf einem anderen Weg einladen wie ausgeben.
CONTROLS - Durch Anklicken die bevorzugte Art der Steuerung auswählen (verschiedene Tastatursteuerungen und KEMPSTON). Standardeinstellung ist Tastatursteuerung Q, A, O, P und Leertaste.
COPY S/O - Kopiert SAMPLES oder ORNAMENTE. Der Syntax ist der gleiche wie bei REP im Hauptmenu.
COMPILE - Startet den COMPILER (nur bei 128k Version)
COLORS - Eingabe der verschiedenen Farben für den Arbeitsschirm. Man muß immer PAPER und INK in dieser Reihenfolge angeben:

1,2 SQ-Editor Hauptschirm
3,4 Zeilennummer
5,6 PATTERN
7,8 Die aktuelle Editierzeile im PATTERN
9,10 Farbe des Cursors, wenn er sich im Editierbereich bewegt
11,12 Unteres Menu im SAMPLE oder ORNAMENT-Editor
13,14 Hauptschirm im SAMPLE oder ORNAMENT-Editor
15,16 Der Teil des SAMPLES oder ORNAMENTS der wiederholt werden soll (im **Sample-** oder **Ornament-Editor**).

2.2.3 Unteres Menu

Die Spalten des unteren Menus werden hier von Links nach Rechts beschrieben. Die erste und zweite Spalte enthalten Informationen über die augenblickliche POSITION, die dritte Spalte enthält verschiedene Befehle und die vierte Spalte Informationen über den ganzen Song.

Die Erste Spalte
POSITION XXX - Nummer der augenblicklichen Position. Die Befehle **Play, Replay, Delete, Insert, Pattern** und **Delay** beziehen sich auf diese Nummer. Man kann die Zahl verändern, in man rechts (höher) oder links (niedriger) der Zahl anklickt. Die Zahl kann nicht größer sein als die, die bei LENGTH (Länge) angegeben ist.
PATTLEN XX - Länge der Pattern
DELAY XX - Abspielgeschwindigkeit der augenblicklichen Position. Die Zahl kann gleich verändert werden wie bei Position. Der Wert kann von 1 bis 32 reichen. Je höher die Nummer, desto langsamer das abspielen.
CREATE PATT. - Um eine Position zu bekommen, braucht man PATTERNS. Das ist der Unterschied zwischen SQ-Tracker und Soundtracker. Wenn man CREATE PATT anklickt, dann springt der Cursor automatisch auf PATTLEN, wo man die Länge des Pattern eingeben muß (11 – 64). Man kann bis zu 99 PATTERN erstellen. Am Anfang sollte man erstmal 3 Pattern erstellen, um diese der ersten Position zuzuordnen. Man kann auch das gleiche PATTERN einer Position mehrmals zuordnen, dann wird auf 2 Kanälen das gleiche gespielt. Einmal erstellte PATTERN können nicht wieder gelöscht werden.

Leider habe ich diesmal nicht sehr viel geschafft, von der Anleitung zu übersetzen. Nächstesmal gibt es wieder mind. 2 Seiten. Falls etwas nicht klar verständlich beschrieben wurde, oder ich offentsichtlich etwas falsch beschrieben habe, bitte melden.
te

Ein Spectrum-User kann nicht anders:
Kommt zur

Spectrology 99

04.+ 05.09.1999

Kulturbund e.V. Wittenberg
Schulstr. 68

- KEIN EINTRITT
- SOLANGE BIS DIE TASTEN GLÜHEN
- NOSTALGIE GANZ OHNE PENTIUM UND MEGABYTE
- ALLES WAS SPASS AM SPECTRUM MACHT
- MIT BESUCHERN AUS DEM IN- UND AUSLAND
- AUCH ANDERE SINCLAIR-RECHNER WILLKOMMEN

...

Nähere Info bei: Norbert Opitz, J.F. Böttger Str. 7
06886 Lutherstadt Wittenberg
Tel.: 03491/401573 (nach 16.00 Uhr)